

感谢名单

扫描：睡神 丌_{dhx}

特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana





严禁一切商业交易

shuishe
信：shuishe

睡神扫描

NISEKOI

ATTITUDE NEW TYPE



LEVELUP

游戏城寨

试读本

0

Level

2006.3

游戏·网络互动志

[Game Express]

教父

[Up Guide]

怪物王国 宝石召唤师

[Web Show]

一封个性的情书

一年365朵花你是哪一朵

[私房话]

找不到女朋友的男生的特点

[动漫游]

少女情怀总是诗

——浪漫萝莉塔

[烈舞阿婆]

FFXII全民剧情大猜想

UP TEAM 新闻组招募组员

[一刀侃死你]

英雄难过美人关

——与美女探讨感性话题





怪物王国 宝石召唤师

モンスターキングダム ジュエルサモナー

推荐玩家年龄 全年齡

PSP RPG 2006.2.23

 • SCE
 • 日版
 • 1人
 • 4800日元

作为一款RPG游戏,《怪物王国 宝石召唤师》强调的却不是剧情,而是怪物的收集以及炼成部分。因此游戏的基本系统、画面等方面并没有什么突出的部分。而怪物收集部分大幅提高了游戏的耐玩性,同时怪物的炼成部分十分繁杂。本期就给大家公开所有怪物的合成进化表。

游戏小技巧

加快炼成速度

很简单,只要炼成过程中记录,退到PSP主页面更改时间就可以。有一些特定的怪物需要在特定时间内完成,只要把时间调至指定时间,很容易就能把想要的怪物合成出来。

融合炼成

可以通过“炼成器”来强化怪物的属性。此时怪物必须在仓库中保管,装备中的怪物无法进行强化。另外在强化过程中如果满足一定条件的话,可以进化成更强大华丽的高级怪物。在晶石盘里安装晶石后,右边会显示完成炼成之后可以获得的技能一栏,当完成融合之后可以从此一栏中获得一项技能。



快速跳过对白

本作中有很多无用的对话台词,可能有不少玩家都觉得很不耐烦。在对话中按口键就可以快速跳过对话。在选项中把语音调OFF的话,效果会更好。

随时获得想得到的技能

在怪物炼成过程中取消炼成的话消耗的晶石会消失,但同时可以像结束炼成的时候一样给怪物选择一个技能。只为获得技能进行炼成的时候非常好用。

一举揭晓所有怪物进化表!

“怪物炼成”是本作的一大耐玩要素之一。玩家可以通过炼成可以从低级的怪物进化到强力的高级怪物。怪物炼成是通过修道会的“炼

成工房”或者主菜单的“炼成”指令来实现。工房的两位炼成师分别拥有不同的特征,可以根据两个人的特征来更有效地进行炼成。

ジェロウ(老头)的特征

擅长属于暗属性(冰、水、土、暗)晶石的炼成。炼成所需时间短,附带技能的成功率低。可以进行技能的强化炼成。

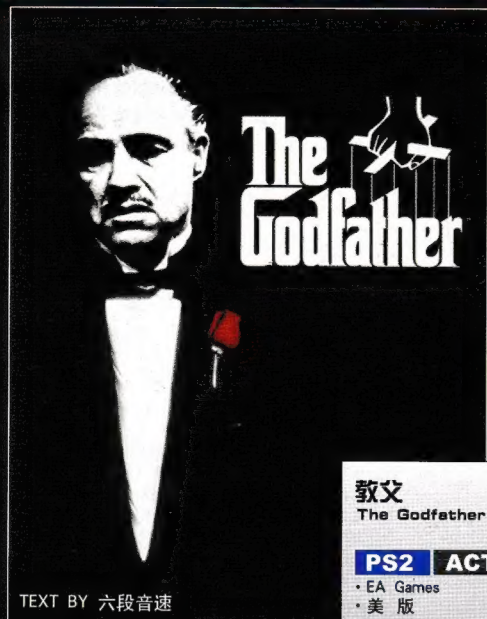
ミカエラ(美女)的特征

擅长属于光属性(火、风、雷、光)晶石的炼成。炼成所需时间常,附带技能的成功率高。可以进行能力值的强化炼成。

表中左上方的数字表示怪物图鉴中的编号,下排的数字表示该属性的必要的晶石数,括号中的数字表示包括其他属性的必要晶石。比如说想合成1号怪物キングワイバーン风×10(20),必要的晶石总数至少20个以上,其中必须包括10个风晶石。

93 ブチデビル 暗	94 リーパー 暗 暗×5 (10) 18点~6点	95 アーリマン 暗 暗×10 (15) 18点~6点	101 バイバー 土	102 ナーガ 土 土×5 (15)	103 シェンロン 光 土×10 (30) 6点~18点
96 ブチエンジェル 光 土×10 (30) 6点~18点	57 スリムバード 风	58 エlegantバード 风 风×10 (15) 6点~18点	59 サンドワーム 土	55 エルバード 水	56 エルエルバード 水 水×10 (15) 18点~6点
2 ワイバーンバビー 风	3 ワイバーン 风 风×5 (5)	1 キングワイバーン 风 风×10 (20)	63 スコービオン 土 土×5 (5)	64 マンティス 水 水×5 (5)	65 マンティスクイーン 冰 冰×10 (10)
5 ファイアワイバーン 火 火×5 (10)	4 ダークワイバーン 暗 暗×5 (10)	15 メタルワイバーン 暗 暗×10 (30) 23点~3点	77 リトルジラフ 雷	78 ジラフ 雷 雷×5 (5)	79 シルバージラフ 雷 雷×10 (20)
10 ウルフ 冰	11 アイスウルフ 冰 冰×5 (5)	14 ブリザードウルフ 冰 冰×10 (20)	81 ファイアジラフ 火 火×5 (10)	83 アイスジラフ 冰 冰×5 (10)	80 キリン 雷 雷×20 (40)
12 ロックウルフ 土 土×10 (20)	13 サンダーウルフ 雷 雷×10 (20)	17 フェンリル 暗 冰×10 (20) 18点~6点	82 フレイムジラフ 火 火×10 (20)	84 ブリザードジラフ 冰 冰×10 (20)	85 バードマン 风
6 ベヒモ 土	7 ベヒモス 土 土×5 (10)	16 メタルベヒモス 暗 暗×10 (30) 23点~3点	88 サハギン 冰	92 サハギンロード 冰 冰×5 (15)	89 バードマンロード 风 风×5 (15)
8 ダークベヒモス 暗 暗×5 (10)	9 キングベヒモス 暗 暗×10 (20)	22 アイスマンモス 冰 冰×10 (20)	97 グラスレイ 水	98 デザートレイ 火 任意晶石×5	99 ストームレイ 雷 任意晶石×15
18 アルマジロ 土	21 ライノ 土 土×5 (15)	20 トリクラトプス 土 土×10 (20)	100 メタルスティンレイ 暗 暗×10 (30) 23点~3点	47 フレイムタートル 火 火×5 (15)	48 マグマタートル 火 火×5 (15)
31 フェアリーラビット 风	32 ピクシーラビット 风 风×5 (5)	34 ホーリーラビット 光 光×10 (20) 10点~16点	49 メイジホーク 雷	54 オアシスパード 水 水×5 (5)	52 フェニックス 火 火×5 (10)
36 レオ 火	37 ファイアーレオ 火 火×5 (5)	40 ブレイズレオ 火 火×10 (20)	23 ドラゴンバビー 火	26 ファイアドラゴン 火 火×10 (20)	27 ホーリッドラゴン 光 光×10 (30) 6点~18点
38 ウインドレオ 风 风×5 (10)	39 ウォーターレオ 水 水×5 (10)	35 ダークラビット 暗 暗×10 (20) 23点~3点	24 ドラゴン 火 火×5 (10)	25 サンダードラゴン 雷 雷×10 (20)	30 ボイズンドラゴン 暗 暗×10 (30)
42 イモムシ 光	86 サンドマン 土	90 キングサンドマン 土 土×5 (15)	70 メア 风	71 ケルビー 光 光×5 (5)	72 ユニコーン 光 光×5 (10)
60 ビートル 雷 雷×5 (5) 4点~5点	61 クリスタルビートル 风 风×5 (5)	62 ビートルキング 火 雷×10 (10)	28 フォレストドラゴン 水	29 ウォータードラゴン 水 水×5 (15)	68 マグマゴレム 火
44 ロックタートル 水	45 ミスリルタートル 水 水×5 (15)	87 フロッグマン 水	50 サンダーバード 雷	51 ロック 风 风×5 (5)	69 アーマーゴレム 暗 火×5 (15)
46 ダイヤタートル 冰 冰×5 (15)		91 フロッグマンロード 水 水×5 (15)	66 ゴレム 土	67 サンダーゴレム 雷 土×5 (15)	73 ヤングトレント 光 光×5 (15) 10点~17点
			74 トレント 光	75 エント 光 光×5 (10) 10点~17点	76 ユグドラシル 光 光×10 (20) 10点~17点
			53 グリフォン 雷	41 メタルグリフォン 暗 暗×10 (30) 23点~3点	

※104号~110号怪物是通过特殊剧情获得,本表未收录。



TEXT BY 六段音速



再现史诗般的宏篇巨制!

教父
The Godfather

推荐玩家年龄 18岁以上

PS2

ACT

2006.3.14

• EA Games
• 美版

• 1人
• 49.99美元

《教父》，一部好莱坞历史上最具影响力的经典巨作，一部拥有史诗气魄的揭露黑社会内幕的影片，一幅气势恢弘的“社会画卷”……光是这些响亮的头衔就足以显示这部影片的伟大。《教父》讲述了美国黑手党的产生以及发展的全过程。现在EA要在PS2上以游戏的形式再现这部伟大的电影，你将有机会在黑帮横行的纽约大展拳脚，打拼出一片属于自己的天地。

原作人物重现江湖!

游戏除了会真实再现当年电影中的经典场景以外，还将重现包括马龙·白兰度、詹姆斯·卡恩和罗伯特·杜瓦尔在内的众多好莱坞明星的音容笑貌(注)。

不仅如此，玩家在游戏中还将与原作中的角色发生剧情，亲身体验电影中的经典情节。



■《教父》电影FANS们可以在游戏中一饱眼福了。

随心所欲，纽约将是你的天下!

游戏采用了类似GTA(横行霸道)的开放式场景，玩家可以自由探索整个区域。开始的时候，你可以打劫出租车司机或某个商店，但是注意别让警察发现，如果把他们惹毛了可不是闹着玩的。

当具备一定的实力之后，你就可以扩大自己的势力。你可以向商店收取保护费，如果老板不干，你可以砸了他的店或是暴K他一顿。一旦你控制了这家店，以后你就可以定期来收保护费了。



■别忘了孝敬警察和高官，这样自然有人给你网开一面。别再愣着了，开始为所欲为吧！下一任教父就是你！

从街头混混到黑帮教父!



玩家扮演的是科莱恩家族的原创角色，你可以自己设计主人公的形象，光头、墨镜、纹身……总之设计的越痞越无赖越好。另外，你要不断打家劫舍来逐步提高在家族中的地位，在战斗中还可以提升包括格斗、射击、体力和处世经验在内的多种技能。这其中要数处世

经验的设定最有意思，其实说白了就是看你能不能罩得住。总之，要想成为家族中有重要影响力的人物，你就要不断地磨练自己。



▲帮派斗争是你大显身手的好时机！你能否成为一个足以执掌黑手党的狠角色？



►抢车这种活儿，其实还是比较讲究技术含量的。因此，行动时还是躲着点警察好，否则的话……



■对于不听话的人就别跟他废话

教父

注 马龙·白兰度先生在去年7月去世前曾答应EA在游戏中使用他的肖像和声音。

© Electronic Arts All rights reserved

LEVEL UP



Web Show 开张了！这个栏目会刊登很多网络文章给大家欣赏。不过本期收录的恐怕都是火星文呢，楼主 rodman 向你介绍 KISS 女生的最佳方法，各位男生一定要认真学习！而叽叽喳喳转了一篇据说 N 个人看后神经错乱的文章，老鹰乐队的《加州旅馆》你都不会陌生，而用另一种全新形式翻译它的歌词那就太强了……最后 levelup 的原创专栏也开设了，本期就由版主 czk11 主打，带你回顾一下《高智能方程式 GPX》。

[转贴] 如此强的翻译歌词——

加州旅馆

楼主: safuel

On a dark desert highway cool wind in my hair
Warm smell of colitas rising up through the air
Up ahead in the distance I saw a shimmering light
My head grew heavy and my sight grew dim
I had to stop for the night
There she stood in the doorway
I heard the mission bell
And I was thinking to myself
'This could be Heaven or this could be Hell'
Then she lit up a candle and she showed me the way
There were voices down the corridor,
I thought I heard them say...
Welcome to the Hotel California
Such a lovely place
Such a lovely face
Plenty of room at the Hotel California
Any time of year, you can find it here

月黑大漠路迢迢， 风高凛冽客思归。
人倦眼乏昏欲睡， 闻香忽见灯火碎。
但见有女娉婷立， 耳畔铃声如乐起。
天堂地狱两相忘， 浑然不似在人间。
秉烛引路过画廊， 人声嘈杂迎客至。
加州客栈诚待客， 虚位以候游子回。

Her mind is Tiffany—twisted,
she got the Mercedes bends
She got a lot of pretty, pretty boys,

that she calls friends
How they dance in the courtyard, sweet summer sweet.
Some dance to remember, some dance to forget
So I called up the Captain,
'Please bring me my wine'
He said, 'We haven't had that spirit here
since nineteen sixty nine'
And still those voices are calling from far away,
Wake you up in the middle of the night
Just to hear them say...
Welcome to the Hotel California
Such a lovely place
Such a lovely face
They livin' it up at the Hotel California
What a nice surprise, bring your alibis

衣香鬓影佳人意， 玉郎终始为君来。
放歌纵舞前廊院， 香汗淋漓未尽欢。
纵使笙歌能醉月， 情未忘我怎忘情？
便向校官索美酒， 经年未备意阑珊。
午夜梦回旧馆舍， 声声呼唤充耳闻。
倦鸟羁留深林久， 此间乐哉不思飞。

Mirrors on the ceiling,
The pink champagne on ice
And she said 'We are all just prisoners here,
of our own device'
And in the master's chambers,
They gathered for the feast
The stab it with their steely knives,
But they just can't kill the beast
Last thing I remember, I was

Running for the door
I had to find the passage back
To the place I was before
'Relax,' said the night man,
We are programmed to receive.
You can checkout any time you like,
but you can never leave

宝镜倒映烛影晃， 寒冰装点酒色红。
宾客齐至成盛筵， 佳人美酒俱添光。
轻启朱唇惊四座， 投杯停箸不能食。
钢刀银叉手中持， 心魔犹在不能消。
自我羁押成囚徒， 吾辈颓然尚不知。
闻言仓皇寻旧路， 四顾茫茫无着处。
明朝更向何处去？ 更者悠然言少歇。
纵然我辈长别离， 此生有命不能弃。
前路漫漫归旧旅， 生此回环无尽时。



[转贴]

您看懂了吗？

楼主: 叽叽喳喳

据说N个人看后 神经错乱



一九四五年的某一天，克力富兰的孤儿院里出现了一个神秘的女婴，没有人知道她的父母是谁。她孤独地长大，没有任何人与她来往。直到一九六三年的一天，她莫名其妙地爱上了一个流浪汉，情况才变得好起来。可是好景不长，不幸事件一个接一个地发生。首先，当她发现自己怀上了流浪汉的小孩时，流浪汉却突然失踪了。其次，她在医院生小孩时，医生发现她是双性人，也就是说她同时具有男女性器官。为了挽救她的生命，医院给她做了变性手术，她变成了他。最不幸的是，她刚刚生下的小女孩又被一个神秘的人给虏走了。这一连串的打击使他从此一蹶不振，最后流落到街头变成了一

个无家可归的流浪汉。直到一九七八年的一天，他醉熏熏地走进了一个小酒吧，把他一生不幸的遭遇告诉了一个比他年长的酒吧伙计。酒吧伙计很同情他，主动提出帮他找到那个使“他”怀孕而又失踪的流浪汉。唯一的条件是他必须参加伙计他们的“时间旅行特种部队”。他们一起进了“时间飞车”。飞车回到六三年时，伙计把流浪汉放了出去。流浪汉莫名其妙地爱上了一个孤儿院长大的姑娘，并使她怀了孕。伙计又乘“时间飞车”前行九个月，到医院抢走了刚刚出生的小女婴，并用“时间飞车”把女婴带回到一九四五年，悄悄地把她放在克力富兰的一个孤儿院里。然后再把稀里糊涂的流浪汉向前带到了一九八五年，并且让他加入了他们的“时间旅行特种部队”。流浪汉有了正式工作以后，生活走上了正轨。并逐渐地在特种部队里混到了相当不错的地位。有一次，为了完成一个特殊任务，上级派他飞回一九七八年，化装成酒吧伙计去拉一个流浪汉加入他们的特种部队。

[转贴]



具体步骤如下

冬天的晚上，你送她回家在车站等车时，对她说：你的耳朵红了，是不是很冷？她点头或说是，就完成了第一步。

帮她捂耳朵，是用手把她的耳朵完全抓在手里的方法，如果她不反对，就完成50%了。

改变手的姿势，变成把她的小耳朵压在她的头两侧，记得要温柔。双手大拇指慢慢移动，移动到她的眉梢，轻轻触碰并称赞她的眉毛。

拇指下移，碰到她的眼角，注意拉！这时候她一定会闭上眼睛，这是人的正常条件反射。

4秒，从她闭眼开始计算，4秒左右，注意！时间太短会被她觉得你是有意这样，时间太长她会睁开眼睛，4秒刚刚好。

KISS女生的最佳方法！

首先要满足以下条件

- 1 要在晚上
- 2 天气要冷
- 3 你和她的关系达到可以拉手拍肩膀的程度

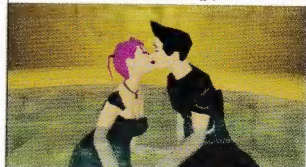
把你的唇贴上去（千万不要试着把她的头拉过来），轻轻一碰，离开，再稍重一点碰上去一亲，嘴唇张开，发出一点声音，结束。（这个吻只是门槛，千万不可恋战，以后还有的是机会）

松开手，如果她睁大眼睛看着你，和她对视5秒，抱住她。

如果她低头，在五秒后抱住她。紧紧地，紧紧地，慢慢地，慢慢地，堕入爱河……

我只能祝有情人终成眷属！呵呵。

楼主: rodman



中国小吃 英文翻译

[转帖]

楼主: mars8d

中国的饮食文化由来已久, 但怎样把中国饮食介绍出去, 怎样用英文来表达呢。虽然很多人喜欢以拼音来表达, 但没吃过中国小吃的老外肯定是不能理解的, 还是让我们一块来学习一下吧。



中式早点

烧饼	Clay oven rolls
油条	Fried bread stick
韭菜盒	Fried leek dumplings
水饺	Boiled dumplings
蒸饺	Steamed dumplings
馒头	Steamed buns
割包	Steamed sandwich
饭团	Rice and vegetable roll
蛋饼	Egg cakes
皮蛋	100-year egg
咸鸭蛋	Salted duck egg
豆浆	Soybean milk

饭类

稀饭	Rice porridge
白饭	Plain white rice
油饭	Glutinous oil rice
糯米饭	Glutinous rice

卤肉饭	Braised pork rice
蛋炒饭	Fried rice with egg
地瓜粥	Sweet potato congee

面类

馄饨面	Wonton & noodles
刀削面	Sliced noodles
麻辣面	Spicy hot noodles
麻酱面	Sesame paste noodles
鸭肉面	Duck with noodles
鳝鱼面	Eel noodles
乌龙面	Seafood noodles
榨菜肉丝面	Pork, pickled mustard green noodles
牡蛎细面	Oyster thin noodles
板条	Flat noodles
米粉	Rice noodles
炒米粉	Fried rice noodles
冬粉	Green bean noodle

汤类

鱼丸汤	Fish ball soup
贡丸汤	Meat ball soup
蛋花汤	Egg & vegetable soup
蛤蜊汤	Clams soup
牡蛎汤	Oyster soup
紫菜汤	Seaweed soup
酸辣汤	Sweet & sour soup
馄饨汤	Wonton soup
猪肠汤	Pork intestine soup
肉羹汤	Pork thick soup
鱿鱼汤	Squid soup
花枝羹	Squid thick soup

甜点

爱玉	Vegetarian gelatin
糖葫芦	Tomatoes on sticks
长寿桃	Longevity Peaches
芝麻球	Glutinous rice sesame balls
麻花	Hemp flowers
双胞胎	Horse hooves

冰类

绵绵冰	Mein mein ice
麦角冰	Oatmeal ice
地瓜冰	Sweet potato ice
红豆牛奶冰	Red bean with milk ice
八宝冰	Eight treasures ice
豆花	Tofu pudding

果汁

甘蔗汁	Sugar cane juice
酸梅汁	Plum juice
杨桃汁	Star fruit juice
青草茶	Herb juice

点心

牡蛎煎	Oyster omelet
臭豆腐	Stinky tofu (Smelly tofu)
油豆腐	Oily bean curd
麻辣豆腐	Spicy hot bean curd
虾片	Prawn cracker
虾球	Shrimp balls
春卷	Spring rolls
蛋卷	Chicken rolls
碗糕	Salty rice pudding
筒仔米糕	Rice tube pudding
红豆糕	Red bean cake
绿豆糕	Bean paste cake
糯米糕	Glutinous rice cakes
萝卜糕	Fried white radish patty
芋头糕	Taro cake
肉圆	Taiwanese Meatballs
水晶饺	Pyramid dumplings
肉丸	Rice-meat dumplings
豆干	Dried tofu

其他

当归鸭	Angelica duck
槟榔	Betel nut
火锅	Hot pot



漂泊那么久也许有一天你会回来吧,
也许你也会像别的已那样完成两, 然后他上,
然后随波逐流.....
你不用担心, 会找不到我, 不管你流到
哪儿.....

[转帖]

一封个性的情书

楼主: 放弃过去

对不起, 我没念过几年书, 所以信写得不好, 你不要笑我。本来我是不想写的, 但是我还是写了, 因为有些话我老早就想对你说, 现在实在憋不住了。

现在我必须承认, 我站在你面前时心里是满怀着自卑的。这是由于我们的经济实力决定的, 我知道在这个年代爱情不应该掺进过多现实的因素, 但我实在是不能忽视我们因为双方经济实力的差距所产生的种种不融洽。

现在来看我们的差距吧。你有八亩七分田, 在村上你可以算上是一个小小的女地主了。而我呢, 总共不过四分田, 和你的田的零头比都寒碜不已。我就像旧社会里一个在地主家干活的长工, 可怜巴巴在经营着那么一点土地。所幸的是我们之间并非地主和长工的关系, 所以也不存在深仇大恨。每当想起这一点, 我内心都感到无比舒畅, 毕竟只要忽视了经济实力我就有可能和你.....

你的地里种着水稻、红薯、番茄、四季豆和黄瓜等种种作物, 而我的地里除了一点水稻, 再能找出来的不过也就是那么一点杂草了。所以我总是在你丰收以后到你的地里拾捡稻穗, 有时候经过你地里时还会顺手牵羊摘条嫩嫩的小黄瓜或一个红润润的番茄, 然后就地消化。我不知道你看见我做这些事没有, 如果没有看见就好了。如果看见了也不是什么坏事, 因为你也由此知道我的生活是何其的艰难, 再者也证明了你是一个有同情心的女人, 我如果和你.....

虽然你不怎么漂亮, 但我知道你的心灵很美。虽然我不富有, 但我有英俊的面孔, 强健的臂弯和宽阔的胸襟。我说这些你应该明白吧? 我的意思是说.....是说我

想和你进行良性合作, 将你的土地资源优势和我的土地资源组合起来, 发挥最大的经济效应。让我们成为21世纪社会主义中国的十几亿农民的光辉好榜样, 让我们为实现农业现代化做出我们应有的贡献。

好了, 我说了这么多, 我想你应该明白我的意思了吧? 如果明白那我我很高兴, 你就知道怎么处理我们的关系了; 如果不知道那也没什么关系, 真的, 不骗你, 没什么关系的, 不过, 下次你在请人耕地的时候, 请你先考虑我好吗?

祝: 粮食丰收!

知名不具, 因为你知道村里谁只有四分田。



一年365朵花， 你是哪一朵？

3月1日——3月15日



3月1日

水仙

Daffodil

花语 傲慢

花占卜 你天生具有高贵的气质，自觉不应埋没自己的天分，对人生很认真，相信必有出人头地的一天。人虽然自命高贵，但很有进取心，以高傲的姿态面对人生，行为有时有点怪异，但肯定是个有为的青年。

幸运花 喇叭水仙、亚马逊百合、君子兰

花箴言 偏见是迂腐，傲慢是精神上的自我高攀。

3月2日

金凤花

Butter Cup

花语 道德观

花占卜 你心地善良正直，不会怀有害人之心，你喜欢追求精神上的解脱，不为物欲所动，所以你是宗教拥护者。在爱情上，人注重心灵交流，属于精神恋爱的类型。

幸运花 紫罗兰、千鸟草、彩霞草

花箴言 知恩图报，不要辜负爱人对你的一片心意。

3月3日

紫云英

Milk Vetch

花语 幸福

花占卜 你是一个理智、冷静的人，为人正直，获得朋友的支持和信赖。但你欠缺一种成熟的魅力，你需要通过人际关系来增加你的号召力，在爱情上不宜急进，幸福会一直伴随着你。

幸运花 香豌豆花、苦苣、玫瑰

花箴言 幸福不是必然的，只要你懂得珍惜，幸福唾手可得。



3月4日

木莓

Raspberry

花语 爱情

花占卜 你很有使命感，经常觉得自己责任重大，所以精神压力很大，有点神经质。被你关注的人是个幸运儿，你会尽心尽力的照顾他人，加上你有一颗仁慈、勇敢的心，你的人生将会很充实。

幸运花 玫瑰、盆栽梅子、罂粟

花箴言 有使命感的人，人生会是丰盛和有意义的。

3月5日

矢车菊

Corm Flower

花语 幸福

花占卜 宽厚仁慈的你，对人总是热情大方、心胸广阔，不会计较别人的过错，以真诚待人，因此深受大家爱戴。你亦享受和谐的生活，知足常乐，沐浴在幸福之中。

幸运花 雏菊、玫瑰、矢车草

花箴言 懂得知足是人生最大的幸福。

3月6日

雏菊

Daisy

花语 开朗

花占卜 不知天高地厚的你，带着天真无邪的本性，游戏人间。基于你开朗的性格，容易相信别人，也容易上当受骗。尤其在感情上，你应该小心一些，否则感情易放难收，到头来伤害了自己。

幸运花 金盏花、大波斯菊、延命菊

花箴言 虽然天真烂漫是你的本性，但也要学会保护自己。

3月7日

小豆蔻

Cardamom

花语 激情

花占卜 你是一个率直的人，不会掩饰自己的感情，有时更会激动得在梦中流泪。你一旦动了真情，往往有轻率的举动，不懂得控制自己，反而令对方避开你，你应注意与人交往是需要点耐心的。

幸运花 玫瑰、紫罗兰、兰花

花箴言 激情握于手里容易枯死，藏于内心则历久常新。

3月8日

栗子花

Castanea

花语 真心

花占卜 你对于自己的条件充满自信，处事果敢决断，才能卓越，敢作敢为，但相反你亦是一个孤独的人，常因饶舌而引起误会。你应该放开胸怀，接纳别人的意见，那么你的真心真意亦会很快被人接纳。

幸运花 北极菊、番红花、姬金鱼草

花箴言 即使你真心待人，也要敞开心扉，容纳他人。

3月9日

落叶松

Larch

花语 大无畏精神

花占卜 你很有爱心及勇气，属于耐力强及勇于挑战困难的人，时常有一些出人意表的举动。虽然你胜券在握，但总是嬉皮笑脸，给人玩世不恭的感觉，其实你内心十分浪漫，只是旁人不知不觉而已。

幸运花 玫瑰、日日草、百合花

花箴言 你的大胆令人震惊，你的勇敢更令人刮目相看。

3月10日

榆树

Elm

花语 高贵

花占卜 你心胸广阔，不拘小节，是个性情中人。你对爱情很敏感，喜欢率直认真的人。虽然爱你的人很多，却不易找到意中人，你需要忍耐一阵子，等待爱神帮你撮合吧。

幸运花 风铃草、圣保罗堇、兰花

花箴言 缘分不可强求，只可以等待。

3月11日

菊苣

Chicory

花语 慎重

花占卜 你是属于小心谨慎的类型，与人交往有情有义，给人稳重的感觉。你谈恋爱亦是小心翼翼，很少会有一见钟情的例子，当一切条件成熟时才会表露爱意，绝不轻易移情别恋。

幸运花 雏菊、向日葵、康乃馨

花箴言 谈恋爱切勿像昙花一现般一瞬即逝。

3月12日

柳树

Weeping Willow

花语 愁伤

花占卜 你个性温柔，富浪漫气息，有点不切实际，喜欢追求柏拉图式的爱情。由于你多愁善感，易被爱情所困，经常显得心事重重，你应该训练自己正确面对问题，不要为了小事而自怨自艾。

幸运花 玫瑰、水芋、苏丹凤仙花

花箴言 人生不如意事十有八九，伤春悲秋解决不了问题。

3月13日

萱草

Day Lily

花语 难忘的爱

花占卜 你是天生的老好人，总是顺从别人的说话，失去主见。你的个性容易被利用，吃亏上当在所难免，所以你应该建立自信心，有了自信，爱情会顺心顺意得多。

幸运花 香豌豆花、百子莲、康乃馨

花箴言 勇敢地拒绝别人的无理要求，是件可喜的事情。

3月14日

杏仁花

Almond

花语 希望

花占卜 你是个感性的人，虽然不善辞令，却是个诚实的君子。你对爱情很专一，并相信情人许下的诺言，只要对方不变心，你是可以从一而终的人。

幸运花 玫瑰、罂粟、天竺葵

花箴言 你心中有很多盼望，天长地久的爱情只是其中一个。

3月15日

铁杉

Hemlock

花语 无悔

花占卜 勇敢、果断的你，遇事不会拖拖拉拉，想做就去做，给人一种爽快、率性的感觉。你容易为爱疯狂，愿意为爱人牺牲，义无反顾地奉献一切，但若爱终止时，亦不会犹豫。

幸运花 香豌豆花、彩霞草、兰花

花箴言 爱不可过量，而是要恰到好处。

投稿醒目

本刊选取的文摘性质的文章均有稿酬提供，作者联系稿费，请到如下网址提交联系方式。稿费将在收到作者联系信息后60天（节假日顺延）内被核实并发放。作者提交联系方式的网址：<http://www.levelup.cn/levelupbook/>

梦想的前方， 格子旗在舞动

小时候做过很多梦，渐渐长大，渐渐忘却。惟有一个，始终萦绕于心，难以忘怀。

追逐着风儿，追逐着梦想，成为速度的王者，当一个赛车手，应该是许多热血男儿的终极理想。当然，也包括我。可惜，我不是韩寒，象少年拉飞驰，总是只能想想，真真去做，困难重重。

还好，这个世界上有种东西，叫做动漫，上帝的恩赐，成年人的童话。即管现实生活中无法实现，却并不妨碍我为自己造几个梦。这其中，有一个叫“Cyber Formula GPX”的世界，最使我迷醉。

“推进器已启动，即将达到临界点。开始倒计时……”

看到这句台词。你会想到什么？“恩，Cyber Formula，俗称“高智能方程式GPX”。

那么，就让我们一起回到那激动人心的赛车场，去重温GPX之梦吧！

一直以来，在日本众多的赛车动画中，最偏爱头文字D和GPX这两部。如果说头文字D是真实系赛车超绝的话，那么GPX，就是幻想系赛车动画的王者。

GPX中的赛车，已经远远超越了竞速工具这个范畴，真正和人达成了一

体。ASURADA与其说是一台BIO-MACHINE，不如说是一条真实的生命，会思考，有着自己的喜怒哀乐的生命。当ASURADA和风见合为一体，飞驰在赛车场上的时候，你很难说清楚，到底是ASURADA成就了不败王者风见，还是风见凭借着ASURADA才创造了这么多的奇迹。某种程度上，两者的生命已经融合在了一起，同呼吸，共命运。

追逐着格子旗的速度王者们，留下的传奇很多很多，仅以拙笔，略加采括。

其一：最后，风见，新条，兰德鲁3人在最后的环形赛道上的拼死决斗。巨大的离心力，几乎把当时年仅14岁的风见压垮。进入了ZERO的领域，第一次出现了视觉黑障，常人早已无法忍受。但是风见，坚强的风见，没有放弃，和ASURADA一起，坚持到了最后。终于，在梦想的前方，他看到了格子旗的舞动。从此，那黑白格相间的小旗子，成了他毕生追求的目标。

其二：SIN篇，风见和kaga赌上性命和赛车手荣誉的过程，可以说是整个GPX系列中最精彩的部分。ASURADA和ogre的性能基本相当，风见和kaga的技术也不相上下。直到终点前最后一圈，还是风见领先，原以为不败神话将

就此继续下去，然而，最后的胜利者，却是一直以来的最大配角——kaga。配角战胜了主角，缘何？许多人都说kaga最后那一下涡轮增压过头是胜利的关键。真是这样么？不，在我看来，kaga，这个历经坎坷的赛车手，他对胜利的执念，要远远超过风见。一个宁愿停赛一年休养生息，一个没有性能卓越的新车，却仍要参与比赛去夺取冠军的人，值得任何奇迹为他发生。

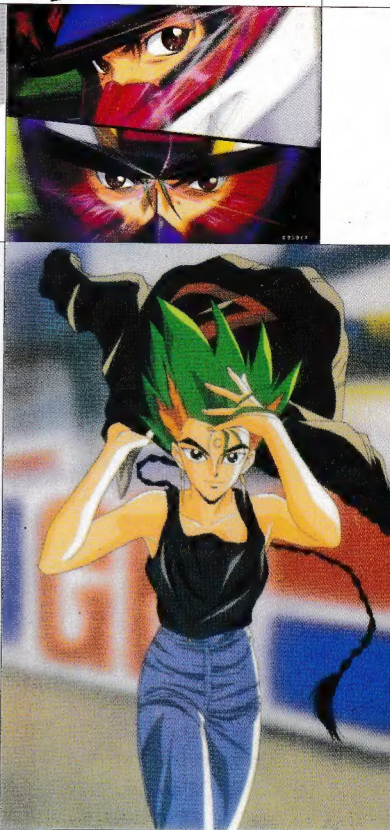
就好像厨师通过美食把他对生活的热情传达给食客，作家通过文字让他的灵魂与读者对话，kaga以他不屈不挠的斗志，让万千观众见识到了竞速的真谛。不断追逐，不断前进，梦想，永远没有终点。正如他在SAGA篇所说的：就算赛车队的比赛结束了，我的比赛，还远远没有结束。

性格决定了命运，不问命运低头的人，命运只好向他低头。

那个男子，一路走来，无论是TV，double one时代作为风见的良师益友也好；zero时代作为风见最强的对手也好；SAGA时代暂时的沉寂也好，他始终没有迷惘过，他，向来都忠实于内心。赛车于他，基于生命。这样的男人，如果在经历如许挫折后还不能获得成功，那老天也许真的无眼了。幸好，福田监督没有那么无情，还是让不败王者小败了一次。于是，男子了无遗憾地回到他的故乡，开始追逐另一个梦想。

SIN篇中有个细节让我很感动：明日香受风见所托，去送礼物给因ogre车祸而重伤住院的kaga。那礼物是什么，没有一个人猜想得到，直到谜底揭晓。很简单，就是一面普普通通的格子旗。格子旗，只为冠军挥舞的格子旗。恩，的确没有什么比它更能传达这两个追风少年的友谊了，kaga心中最后的一丝迷惘，也因为这件珍贵的礼物豁然开朗。

没错，他们是一体的两面，从本质上来说，都是为梦想而生的男人。他们共同的目标，就是让格子旗在夕阳的余晖中，于眼前轻盈的舞动，独享那一份属于冠军的荣耀。这样的kaga，才是



真正的kaga，风见最好的朋友，同时，也是最好的对手的——kaga。

发挥出自己的全部实力，超越了极限的kaga；和敬重kaga这个一直以来的好兄长，亦是全力以赴的风见，终于在SIN篇的最后一话“一切，都在时间中……”，激撞出了让我一生难忘的火花。没有对手，独孤求败的人生是寂寞如雪的。幸好，风见有kaga，kaga有风见。

伴随着《Pray》激昂的旋律，预赛两两人交替上升的成绩，让我的心始终高悬，不知道，不知道下一刻是谁去突破极限，去完成那近乎不可能完成的任务。

风见还是kaga，谁都不知道，下一刻，这两个名字中的哪一个，会显示在计分牌的最上方。向一个可敬的对手表达敬意的最好方法，就是竭尽全力去战胜他。rivel，夙敌，永恒的对手，他们完美地向观众诠释了这个词的深刻内涵。

梦想，追逐，超越，直到，看到前方舞动的格子旗……

“5...4...3...2...1, now, extra boost”

TEXT BY czk11

注

① Cyber Formula GPX，港译新世纪GPX，系列由5部构成，包括TV版，四大OVA（double one，zero，saga，sin）。

② ASURADA，主角风见的爱车，GPX系列的灵魂，有多种发展型号。

③ kaga，全名bleed kaga，风见最大的对手，最好的朋友，贯穿系列始终的灵魂人物。

④ ogre，生化赛车aluzard的原型车，拥有超越ASURADA的实力，几近完美，是整个系列中最强的赛车。唯一的缺点，是对驾驶者的精神力和意志力要求太高，非常不好驾驭。





棉花糖,女,安徽芜湖人,毕业于安徽师范大学, O型血,当前职业为游戏原画师加半个漫画人。

已发表作品:《假扮的天使》、《坐标》、《领养我吧》、《错过糖的季节》。

因在《漫动作》少女志上连载《领养我吧》(已完结),而受到广大读者喜爱的新生代美女漫画家棉花糖,有着平易近人的个性和适合萝莉塔装扮的美丽面孔,浅浅笑的时候,会让你不能把眼光移开,就像她的画给人的感觉一样,清新甜美。



超Q小访问

问:画漫画几年来,最大的感想是什么?
答:学无止境,泪。

问:被业界称为美女漫画家,有何感觉?
答:汗,其实我觉得自己不算好看,还有很多更漂亮的漫画家啊!(吉祥天:你要是还不算好看,我就该去跳楼了……)

问:据说你很喜欢作萝莉塔的装扮?
答:我有很多萝莉塔式的日常用服饰,偏朋克风格。(吉祥天:汗!)

少女情怀总是诗 ——浪漫萝莉塔

每个少女心中都有个不老的灰姑娘，王子的爱只是幸福的结局，最让她们沉醉的，其实是穿着华美的公主装步入舞场的瞬间，就好像整个世界都属于你一个人了。但好心的仙人只存在于童话之中，想成为公主只能靠自己的双手，用一针一线缝出蕾丝花边、泡泡纱长裙。因为对于童话般美丽的向往，萝莉塔服饰才能在这几年迅速流行开来。

在广州春季漫展嘉年华举办的“甜蜜萝莉塔公主选举大赛”上，这些女孩子将自己最浪漫的梦想绽放于观众面前，对于她们的勇敢和执着，我们除了敬佩之外只有惊叹了。



▼甜美型萝莉塔，以白色为主色调，以大量细致蕾丝花边，再配上同色系的毛毛披肩和包包，简直浪漫得像梦一般。



▼童真无敌的萝莉塔，史上最小最可爱的萝莉塔，出场时博得最多最热烈的掌声，但似乎小小的年纪承受不了如此多的关注，竟然显得有些忧郁。



▼超可爱的萝莉塔，简单的黑白色系在清爽发型和可爱无敌的笑容衬托下，丝毫没有突兀的感觉，但黑色指甲又似乎表露了可爱下面隐藏的一点点叛逆。



▼田园风格的萝莉塔，设计朴实，大面积的碎花衬以少量蕾丝花边，虽不惊艳却胜在清雅，合适比较害羞的女孩。



▼华贵路线的萝莉塔，柔美的粉红色系，精致繁缛的配饰，甜蜜时尚的妆面，连小狗都出来友情客串，实在让人大饱眼福。

除了萝莉塔，还有另一种风格——“哥特萝莉”。其实至今都带着丝花边和蕾丝的哥特萝莉，灵感源于19世纪末的哥特式建筑。随着哥特式建筑的流行，哥特萝莉风格也流行起来。

没有女朋友的男生特点，你属于哪一种？

<http://bbs.levelup.cn/bbs/disppbs.asp?boardID=12&ID=172133>

转帖：李亚鹏在上
原帖：mop.com 寻找恋人

没有女朋友的男生的特点如下——

一、穷

我想这已经是共识，没钱？那就别想谈女朋友了，别再幻想着什么纯洁无暇的爱情了，都是扯淡。当你憋着小嘴愤愤不平地拿这个诅咒分手女友的无情的时候，那只能说明你无能懦弱懒惰加上小人，离开你是明智选择。给你个富婆说不定你绝情的嘴脸比谁都更丑陋。所以，男人，想讨老婆就赚钱吧，不管你混社会杀人放火贩毒只要你能弄到票子，女人就多得让你眼花了。

二、丑

经典语句，长得丑不是你的错，出来吓人就是你不对了。如果你敢说一句外表不是主要的，心灵美才是重要的，打住，那我就给你一头猪一样的恐龙做老婆我看你什么反映，己所不欲勿施于人，当你做着癞蛤蟆想吃天鹅肉的美梦时，女孩还在走着灰姑娘的神呢。

三、薄

这个薄是脸皮薄的意思，如果你文质彬彬，甚至会害羞，傻傻的，你如果不是内心真有点城府的话，那看来你跟异性也是绝缘了，别想着八十年代电影里女孩说傻的可爱了，时代不同了，并且进步太快了。如果你能达到不要脸的流氓地步，也是泡妞的最高境界了。

四、专

这里指的是在一棵树上吊死，如果你是个痴

情专一的笨蛋，对一个MM要用坚持和痴情来感动，就跟你真沉重打击不活了，现在的MM才不喜欢你用痴情一呢，如果你能到处花言巧语正说明你的本事，MM当然会动心，其实底子才更值得起你爱，那证明你之即来，来去即去。

五、笨

这里的笨是指嘴笨，不需要你多厉害的口才，但是甜言蜜语是会说的，哪怕你心里想着另一个MM，只要你对这个MM的感情换个名字说就是那个也行，蠢的透顶。

六、真

其实和五差不多，就是太真说了，MM是要来骗和哄的，你爱真的说这说那的，骗她，那你就等着MM和你分手吧。

七、小

此小非彼小，瘦小，是胆小，好像和三类似，胆小不是，只要有机会，能拉下竿就下，拉了竿了要赶快爬，爬完了赶快爬地方上爬，不要爬得太快了，爬在哪个故事的事，也不该有人比你快，应该爬得快，爬得快你爬得快，爬得快你爬得快，爬得快你爬得快。

八、跑

专指看贴不回贴就跑的人，这类也是我不对女朋友的，自己跑了吧。

是想一劳永逸的抓一张长期饭票，而不是成为“某某人最珍贵的回忆”。靠牢一个花花公子的好处在于——炫耀自己的魅力。

笨——没有人天生就会讨女生欢心，而且通常情况下，“笨”和“专一”以及“可塑性”是牢牢粘在一起的。

真——如果你把松坂牛肉放在桌上，那只是一团肉，如果加上许多佐料，那才是一顿大餐。“真”和牛肉一样，没有佐料就只是一厢情愿的痴情而已，但是加太多却会变味。

小——永远记住两条座右铭“强扭的瓜不甜”和“该出手时就出手”。掌握火候，过犹不及的道理相信大家都懂。

——safuel (levelup.cn 会员)

在爱情的游戏中，恋人最满意的是选择另觅新欢，最天真的选择是天荒地老，最理性的选择是分道扬镳，最糟糕的选择是被另有新欢的对方无情抛弃。而往往最得意的结局过于缺德，最

天真的结局过于虚幻，最理性的结局过于残酷，最糟糕的结局又让对方过于心痛。但现实中的人大都希望天荒地老，没有谁愿意回头是岸，甚至被对方抛弃了还不死心。所以在爱情这种重复博



亲爱的读者，如果你是一个男生，你是不是真的像作者所说的那样，又恰好没有女朋友呢？让我们来看看“专家”们的意见——



弈的原则下,获得幸福应该是:善意而不是恶意的对待恋人;宽容而不是尖刻的对待恋人;强硬而不是软弱的对待恋人。简单明了而不是山环水绕的对待恋人。明晰的个性、简单的作风和坦诚

的态度是制胜的要诀。所以穷、丑、专、真都不是问题。原作者发的这些纯属牢骚话。
PS:我是来配合楼主ID的……

——王菲在下 (levelup.cn 会员)

哈哈,写得有点意思,但我不能够对楼主的看法表示赞同。首先穷或许只不过是暂时现象,如果女友嫌你穷那么就证明她根本不爱你而是爱钱。其次丑是先天因素根本用不着自卑,长得丑陋但心灵美总比那些长得漂亮却一肚子坏水儿的

家伙强。接下来薄、笨、小这3点正是真心喜欢对方的表现,真心的爱对方才会变得笨嘴拙舌、胆小害羞又处处小心怕对方生气。而最后的专和真恰恰就是作为男人所应该具备的也是女孩子所最最看中的优点。

——风间仁 (levelup.cn 首席新闻官)

看帖子原作者的ID,便知此人应该被各路姑娘用过。不过尽管有“吃一堑,长一智”的说法在,此人痛定思痛后总结的这八条也基本上纯属胡说八道。因此,在这里本刀有理由断言即使“神N”征服火星,中国队捧得世界杯,“寻找恋人”先生依然还在寻找……

下面逐条反驳:穷,所谓患难见真情,找光盯你钱

袋的女人,早晚后悔,帮你花钱败家,不如自己解决。丑,我不信多数男生丑得过周董……。薄,本刀天生不是这样的人,但所谓萝卜白菜,文质彬彬从来都不是贬义,喜欢男孩儿内敛点的传统丫头也绝不会在少数。专,我敢打赌,作者属于那种想做婊子又想立牌坊的骑墙派,结果最后男婊子也做了,牌坊还被砸了,死得无比凄惨,否则也不会说出这等昏话。笨,以偏概全,逻辑错误类似“薄”,懒得再驳了……。真,嗯,比“专”还要昏的话,你说你自己瞎总结就是了,拿出来教坏小孩子可就其心可诛了。小,兄弟,咱是找GF,不是嫖娼吧?跑,老子没回,也不跑,拎板砖等着您呢,有种咱就真人对拍!

——一刀 (levelup 游戏城寨 特约撰稿人)

我们要原谅作者极不成熟的心智。

文中的MM根本毫无代表性,或者说这样的MM也不值得去爱。不管时代如何变迁社会风气如何日下,没有女生会讨厌真和专一的。相信我,就算你甜言蜜语左右逢源胆大皮厚心细,你也只能捕获到几个

轻浮的女生,谈谈快餐爱情而已。

所以就算你没什么钱又不帅还很害羞,也不要妄自菲薄,没钱但要上进,不帅可以修饰得清爽宜人,害羞也没关系只要对她一个人好就可以了。你的真诚是一颗不会被蒙尘的珍珠,慧眼识珠的她总会来到你身旁的。

各位男士万万不可按此文修炼内功,当然如果你想成为一个流氓,就当我说过的吧。

——吉祥天 (levelup 游戏城寨 编辑)

我过去看过一个关于没有女(男)朋友原因的调查,大多数人认为自己生活的空间很小或没有时间去找!所以现在没有女(男)朋友的多给自己一点时

间去发现。特别是我们这一行,搞程序的,不要终日鼠标与键盘齐飞,香烟与咖啡相伴!祝论坛里每一个单身族,早日找到生命中的另一半!

——Programlife (levelup.cn 程序员)

地球上有30亿男人,30亿女人,基本上是一男一女。所以无论如何你都会找到一个女人的,就算你占全了以上八种特征,你太诚恳,你杀人放火,都一样会结婚,逃也逃不掉,只是个早晚的事。你千万别忘了,女孩子也有各种各样的问题,绝不都是蕙质兰心、倾国倾城,你也可以列出她们找不到男生的八大纲要来。不过——如果你想娶刘亦菲,如果你喜欢章子怡,如果你爱麦当娜,那你就得仔细看看楼主的帖子了,你要有钱有地位,要帅,要脸皮厚,要胆大心细,要有手段……总之,根据追求不同,找女朋友的难度也不同,你可以将就,也可以故意为难自己,但是有一点,追女孩子,但凡看准了真心喜欢,就

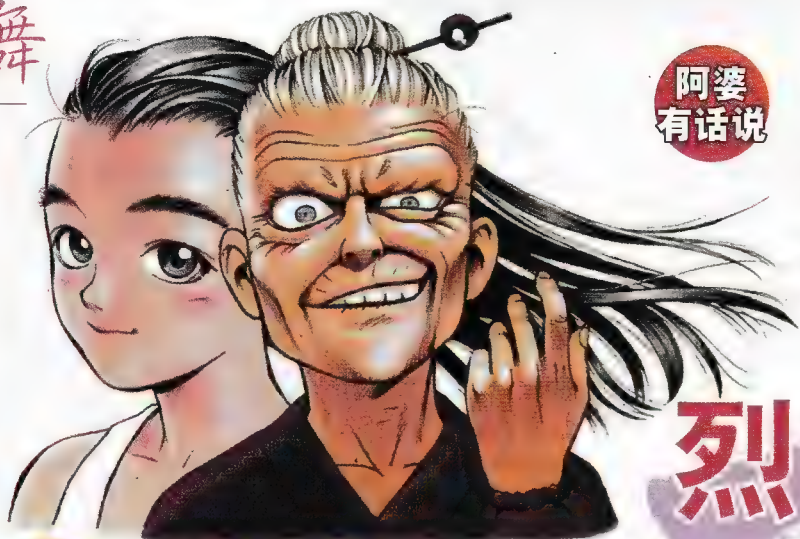
千万不要畏首畏尾,有条件要上,没有条件创造条件也要上!

现在说一点我对这个帖子的真实看法,不讲点策略和技巧,真的是很难追到心仪的女孩,这个是肯定的。但是,说到真诚和专一,这本身是一种坚持,一种信仰,即使它不能给你带来女孩,这种品德本身就是你最大的心灵财富,它最终能够赋予你的价值远比下三滥的泡妞伎俩大得多,地球上所有轻浮的女人加起来也无法与之相提并论。只是,大多数人,都会在成长的过程中逐渐丢失真诚和专一,于是到了中年,这种品质只好被认为是可有可无了。

——Hikaru (levelup.cn 站长)

本刊选取的文摘性质的文章均有稿酬提供,作者联系稿费,请到如下网址提交联系方式。稿费将在收到作者联系信息后80天(节假日顺延)内被核实并发放。
作者提交联系方式: <http://www.levelup.cn/levelupbook/>





阿婆
有话

大家好！本阿婆在此问候各位读者和网友了，今后在这两页的空间里，本阿婆会向各位及时报道 levelup 上发生的点点滴滴，这里也许就有你的参与哦！既然敢自称“烈舞”，就说明俺这老太婆现在腿脚还相当利索，不过怕您跟不上节奏，本阿婆还是跳着慢三与您细细道来——恰逢刚刚度过春节，各位姑娘小伙子也都趁着过年发了笔“横财”吧？想必也都买了不少游戏，玩得是否尽兴呢？没玩过瘾？不要紧，levelup 上最近活动连连展开，您不妨来凑个热闹？好啦，赶快进入正题！

烈舞阿婆

阿婆报道
事件

levelup 版 电车男来袭！

a. [原创]有个女孩子被我下了木马(313楼大结局了啊)

[楼主 hguujhwje]最近，同学帮我介绍了个女孩子，不过慢慢我觉得我蛮喜欢那个女孩的，她开朗，有点霸道！但是有次我没事干，传给她一个木马（我好邪恶啊），看见了她的屏幕，她还和一个男生在聊天，那个男生叫她“老婆”，她回答“老公”……

相关地址

<http://bbs.levelup.cn/bbs/disppbs.asp?boardid=12&ID=172455>

回帖

TOHNEE 没事的，自己表现好点就行了，我GF当初在网上有N个老公，而我和她连网友都不是，现在她还把QQ给我用让我冒充她，相当好玩！

NamiTamaki 我觉得现实一点，毕竟网恋还是很不稳定的，如果你真的很喜欢她的话就叫她情人节和你一起出去。因为如果那个也是她男朋友的活他也一定会叫她的。这就看她选择了，如果她选择了他，那么你也不用再对她感情深了，如果她选择你……那就祝你情人节快乐吧！

任天堂小艾 楼主的行为真的很没必要，为什么要偷看别人的隐私呢？彼此留下一点想象的空间有啥不好的？

b. [注意][求助]这回可真挂了一网友突然跟我

[楼主 goukey]群里认识的，之前曾帮过她几个小忙。昨天她莫名其妙地问我一大堆问题后突然跟我说喜欢我。晕，我都不知道该怎么办了……

相关地址

<http://bbs.levelup.cn/bbs/disppbs.asp?boardid=12&ID=172298>

回帖

jimmy0312 貌似我也遇到过，是一个单纯的小姑娘，真的该谈嘛，也就觉得合不来，后来也只在网上聊聊了。

查无此神 先推倒……

my1030 我觉得不太现实，即使你接受了她，你们离得太远了，互相又不了解。

hguujhwje 视频了再说……呵呵……情况和我的相反，郁闷……



阿婆报道
活动

1. “我们的世界”任天爱区 主题构建计划启动



[楼主：钢的布露尼尔]一直以来，NGC 这合样子忠厚老实的主机都被人忽视着。但是，真正接触过它的人都知道，NGC 那色彩亮丽的画面，手感精良的手柄，还有最重要的富有创意的游戏，都足以使它伫立在三大主机之群。它没有 XBOX 那么强大的机能，但表现力却毫不逊色；它没有 ps2 那么多的游

戏，但却款款都能够称得上精品。既然 levelup 有了任氏专区，那么这里就是我们的世界。“我们的世界”任区主题构建计划，现在开始启动：文章体裁不限，可以是 NGC 的相关介绍，也可以是 NGC 游戏的攻略、心得，更可以是亲身经历的故事和各种心情文章，但必须围绕主题。最新计划企案：(1) 革命畅想曲，革命即将到来：你希望或是想象到它会带给你怎样一个全新的世界呢？(2) NGC 经典殿堂系列：由 UP TEAM 攻略组 dragonflame 发起的系列专题文章，专门介绍、回忆 NGC 的经典游戏，让大家了解 NGC 游戏的经典与不同之处。(3) 我与天堂的故事：它伴随了我们的童年，那段无法忘却的记忆。我与天堂的故事，讲述你心中的故事。我们的口号是：我们的世界，我们来创造！

<http://bbs.levelup.cn/bbs/disppbs.asp?boardID=5&ID=121425>

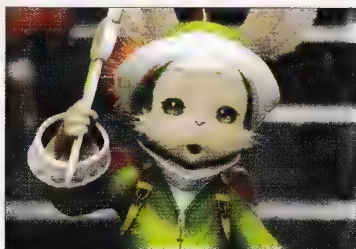


这个计划目前完成的还不错，NGC 经典殿堂系列已经回顾了不少经典游戏，欢迎各位前来助阵！

阿婆报道
活动

2. 《最终幻想XII》即将发售 全民剧情大猜想！

[楼主：我爱 PSP]离《最终幻想 XII》发售还有3个月，虽然前面 SE 公布了不少影像，但是有关于剧情的部分实在是太少，《最终幻想》向来都是剧情最难猜的游戏之一，这里我们希望 levelup 的全体成员来进行一次《最终幻想 XII》的剧情大猜想，动员你的全体朋友，一起来预测一下这次 SE 会带给我们怎样的梦幻剧情吧，奖品可是一套正版《最终幻想 XII》哦！



<http://bbs.levelup.cn/bbs/disppbs.asp?boardID=5&ID=135243>



想当初《最终幻想 X》在发售前公布的剧情就跟实际完全不搭边，这次又有多少人能够一矢中的呢？



这……这分明就是 levelup 版的电车男嘛……老身在这里也就不赘了，祝二位早日与自己的爱玛仕走到一起吧。

阿婆
看好你



性别 酷哥 星座 天蝎

Email squall83@tom.com

本期论坛之星

真无双の乱舞

个人简介

真无双の乱舞，通常被朋友亲切地称为“乱舞”或者“乱”。他是一个真心热爱游戏的人，一个狂热的玩家，同时又是一个好版主，好组长，热心、勤奋的作风得到了网友极高的评价，为论坛作出了不少贡献，目前他正面临大学毕业，会走上游戏这条道路吗？

论坛职务

1. 业界新闻及综合讨论版主
2. 最终幻想系列专区版主
3. 恶魔城系列专区版主
4. UP TEAM 执行组长

阿婆报道
活动

UP TEAM 新闻组 3. 开始招募，欢迎您的加入！

[楼主: Kousa]UP TEAM 不只是有攻略！在UP TEAM 建立的这短短几个月当中，已经有相当人数的攻略制作人加入到了我们的团体中，但要知道，一个全面的制作组并不只有攻略组，新闻也是很重要的。新闻内容的不同往往可以使得玩家感到高兴或哀伤，过去我们所获得的新闻都是来自于各报刊杂志，在别人的新闻中高兴、悲伤之后有没有想过在变换莫测的游戏界中为广大的玩家当一个风向标呢？现在UP TEAM新闻组就将给你这个机会来奉献自己燃烧的热血，levelup 的成长需要更多能力之士的帮助，希望你能加入到我们的行列中来，为论坛、为玩友、尽上自己的一份力量。



<http://bbs.levelup.cn/bbs/disppbs.asp?boardID=5&ID=161491>



老身支持！UP TEAM 需要更全面的方向发展，不过……您这不是要抢levelup 首席新闻官阿仁（风间仁）的饭碗么？

阿婆交友栏！

ID 千本櫻
年龄 18
爱好 游戏、美女、电影、看书
自我介绍：我不帅可是我很强壮，找我做朋友吧，你死定了。
出没区域：猪笼城寨

ID shadowlich
年龄 19
爱好 A1、C1、G1、H1
自我介绍：灌水技术化，版聊隐藏化，路过大胆化，马甲多样化！
出没区域：新闻区，猪笼城寨，动漫区。

ID マリアン
年龄 17
爱好 TV GAME、动漫、音乐
自我介绍：深度 ACG 爱好者，只要是动漫游戏的同好，都欢迎各位同好来跟我交朋友。
出没区域：传说系列区

ID 火龙杀手
年龄 20
爱好 玩游戏、看动漫、踢足球以及看美女……
自我介绍：喜欢怪物猎人和无双的朋友来找我啊，大家一起交流。
出没区域：怪物猎人 2 临时区

ID lovewm
年龄 21
爱好 电玩、模型手办、动画
自我介绍：我是一个玩游戏的 FC，希望通过游戏认识更多的朋友。
出没区域：索尼主机讨论区、及某些临时游戏专区

ID 花菱烈火
年龄 18
爱好 电视游戏、掌机、动画、漫画
自我介绍：正在高 3 地狱里挣扎的学生……喜欢讨论关于游戏或动画的话题，喜欢一些剧情好的游戏，例如：永恒传说。苦手的游戏：射击，欢迎大家来和我交朋友。
出没区域：PSP 游戏讨论区

ID NDR
年龄 20
爱好 游戏、电影、动漫、足球、篮球、台球、听歌、街舞
自我介绍：日文专业，爱恶搞，性格 GTO 向，爱写攻略研究和看美女，无 GF，QQ405499374。
出没区域：PS2 游戏讨论区、NGC 游戏讨论区、生化专区、猪笼城寨

ID heinanderen
年龄 23
爱好 电视游戏、掌机、动画、运动
自我介绍：虽然已是上班族丝毫不减对游戏的热情，让游戏来的更猛烈些吧。
出没区域：NDS 游戏讨论区

ID 峰中幻想
年龄 24
爱好 电视游戏、掌机、音乐、影视、看书
自我介绍：已经深受游戏熏陶十几年的玩家了，希望能够与天下喜欢游戏的朋友一起研究和交流。
出没区域：PSP 游戏讨论区、PS2 游戏讨论区、NGC 游戏讨论区

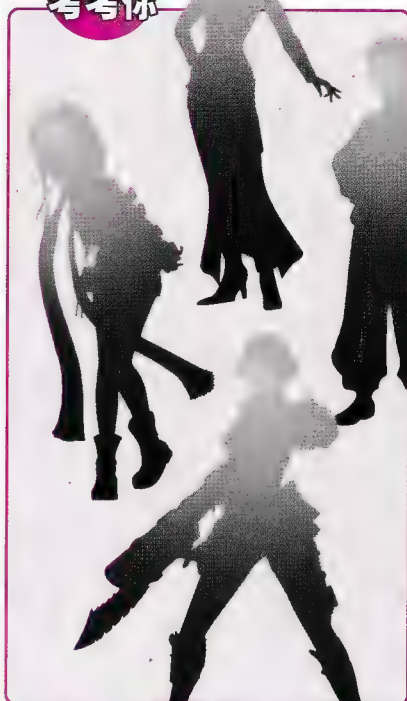
ID 我爱萍萍
年龄 21
爱好 电视游戏、动画、漫画、电影、篮球、读书
自我介绍：对游戏有着深厚的感情，玩龄 10 年，最喜欢 RPG 和 ACT 游戏，最喜欢的游戏系列是机战和 MGS 系列，对赛车游戏比较苦手。本人很喜欢结交朋友，共同探讨感兴趣的话题！QQ：185504149 欢迎大家来和我交朋友。
出没区域：PS2 游戏讨论区

ID Roxel
爱好 电玩、动漫、睡觉……
年龄 17
自我介绍：寒人一个。
出没区域：战国无双 2 临时游戏区

ID jakye1985
年龄 21
爱好 电视游戏、掌机、动画、漫画
自我介绍：正面临着专科毕业，考虑是现在就业还是继续深造的厚道青年。擅长座舱模拟类游戏和 FPS 游戏，例如《装甲核心》、《皇牌空战》、《铁路》、《光环》。苦手游戏：RPG
出没区域：微软主机讨论区，猪笼城寨

ID 阿道最高！
年龄 26
爱好 电视游戏、电影、看书、看美剧
自我介绍：我是一个闲人，媒体行业从业人员。喜欢的游戏类型包括 FTG、ACT 以及部分 RPG 大作系列。欢迎大家跟我做朋友！
出没区域：新闻区，猪笼城寨。

阿婆
考考你



猜猜以上四个黑影是哪个游戏的哪个角色？答案下期公布！

阿婆
预告

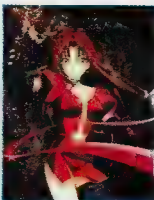
最新游戏专区
即将开设



马上就是《最终幻想 XII》和《皇牌空战 零》的到来，届时 bbs.levelup.cn 将会开设这两个游戏的讨论专区，详细的攻略研究都会在其间产生，欢迎大家来到专区交流攻关心得！

levelup 动漫分版
即将启动

阿婆
预告



相信大多数玩家同时也是动漫迷，levelup 会满足你，这里将不只有游戏，动漫分版也要启动了！届时你会在这里找到更多的动漫资讯和资源，也欢迎你来主页提出宝贵意见。



英雄难过美人关 与美女探讨感性话题（附送精选美图）

[yidao 发表于 2006-2-29 0:00:00]

一刀 男,80生人,
杂志美术编辑,自幼
痴迷漫画、电视游
戏。目前是卡饭、
偶尔被认为是
SEGA 愤青。

一刀 侃死你

博客地址

<http://blog.levelup.cn/members/yidao/>

承蒙 levelup 错爱,为本刀在此开设专栏。今后我将努力把做好这个栏目,用更为精彩的内容回馈一直关注《一刀侃死你》的广大朋友。敬请期待!

一刀:丫头在吗?

美女:美女洗澡,不许偷看。

一刀:洗澡?

美女:美女洗澡,不许偷看。

一刀:把这小秘书关了呗!真的在洗澡?

美女:没……在擦头发。

一刀:贵妃出浴?

美女:如果你愿意也可以这么说。

一刀:怎么了?丫头生气了?貌似我除了偶尔想想你之外,没惹着你啊!

美女:没生气啊。

一刀:哦,我职业病,看聊天文字猜测语气,可能有些过敏了。

美女:汗……和我说话不用这么紧张吧?

一刀:没打算紧张,所以说是职业病,就跟什么颈椎病、痔疮一样,都是长期坐办公室间的。

美女:既然这是病,那咱得治!

一刀:忍着吧,现在就医太麻烦了。

美女:麻烦什么?不就是去医院嘛!偶小时候体弱多病,很早就练就了一身应付病痛的本领,3岁自己拿着单子去医院打针来着。

一刀:3岁?你神童啊!

美女:没觉得,就是太调皮,多少次妈妈让等着,一转身我就不见了,后来发现在地上的沙堆里跟几个小朋友在玩呢。

一刀:小时候淘气的,其实都是聪明孩子。

美女:用一个朋友的话说,其实后来是荷尔蒙把我拉上了正路。

一刀:这话经典!说这话的一定是高人!

美女:没错,我这朋友还说过一句话,可谓振聋发聩:男人和女人若不是为了寻求快乐,是很难走到一起的。

一刀:其实他的观点,貌似标新立异,实则……,这么说吧,我认为“寻求快乐”这个行为本身没有任何问题啊!人生本应该就是以快乐生活为目标吗?我们努力拼搏,还是为了自己和家人以及爱人能够快乐吗?所以他的观点其实并未阐释任何问题。

美女:他说的寻求快乐是一种很根本的东西。

一刀:是什么东西?满足自己的欲求?这也是上天赋予人们的权利啊。

美女:Maybe yes, maybe no.

一刀:什么啊?肯定是YES啦!

美女:不一定哦!

一刀:在此问题上,可不是“没吃过猪肉,只见过猪跑”就可以回答的啊。

美女:没错,没吃过猪肉的说猪肉不好吃,没什么说服力。但是吃过的说不好吃,就可以看作是一个例证了。

一刀:……了解了你的意思了,不过这种情况没有普遍性,咱们还是需要积极面对未来!

美女:呵呵,问个问题,你有处女情结么?

一刀:应该说有,但不严重,我觉得男人可能经历的,女人也会经历,社会发展如此。

美女:说实话,我很反感这种情结。不过也表示充分理解。假如我是男人,肯定也有这一点。

一刀:能否共枕同眠,那一定是缘分。为何不能放下包袱呢?让双方快乐,自己也快乐。

美女:你是站着说话不腰疼吧?

一刀:汗……其实有这个情结,属于人的私人性在作怪。但毕竟是天性嘛,多数人很难克服。其实如果真的感情到了一定的地步,可能不会在意的这些。

美女:哦,是啊,所以刚才我表示充分理解。我BF就其实他有那么一点,不过现在不在乎就是了,感情总不能靠一层膜来维系吧?

一刀:……我也冒昧问一句,他之前有过GF吗?我是说发展到这个程度的GF。

美女:没有。

一刀:那他的意识跟得上时代了,如果骨子里认为我可以放火,女孩子就不能点火,其实还是自私的想法在作祟。

美女:哼哼,貌似你很开明的样子啊!

一刀:那是自然,你刀哥可是受过高等教育的。哈哈!

美女:那我问你,你会忠于你的爱情吗?

一刀:具体点!

美女:比如,你会背着GF和其他女人交往吗?

一刀:按照我个人目前的看法,应该不会。不过……

美女:不过什么?

一刀:如果阁下目前算得上是本刀的红颜知己的话……

美女:你,你要怎样?

一刀:我改天休了你嫂子,把你扶正!哈哈!

美女:不如现在杀了我吧!给我个痛快。

一刀:汗,你刀哥就那么不堪吗?

美女:不是,我怕嫂子追杀,我只能移民了。

一刀:哈哈,管她呢,大不了到时候告诉她,出门左转,挥挥手打车去机场,以后少联络,即使把我们堵在屋里。又哈哈,好邪恶啊!

美女:……

一刀:呵呵,其实对感情,我是一个很传统的人。我信事专一的爱,而且非常执着。

美女:怎么感觉前一句和后一句不沾边呢?您不是头门门给挤了啊?

一刀:嗯,刚把脑袋从门框上拿下来。

美女:果不其然!

一刀:我BF其实是看到我的这个弱点了,因此特别敏感嘛,脾气比我大都大。

美女:其实偶脾气也很大。

一刀:你会经常性地对BF发脾气吗?每次就跟训儿子一样骂他吗?每次打电话故意挂他电话,打过来不接听直接挂掉那种?

美女:那个倒没有,我对我脾气可好着呢。我对自己喜欢的人凶不起来,但其他人惹我的话,哼哼……

一刀:那你还是差点火候啊!我GF跟你正相反,人家是专门喜欢对她的亲人发火的那种,而我自然首当其冲。

美女:这也是一种爱嘛,要理解。表达方式的问题,不喜欢你还不嫌你凶我吗,是不是?

一刀:对,我就是贱人。人家凶管,我忍着。

美女:千万别说这么说,男人忍着也是一种爱的表现嘛!

一刀:开玩笑的,有人凶说人家把我当成可以依靠的人,我明白得很。

美女:这心态真不错!

一刀:我是慢慢锤炼出来的……最开始的时候我也跟她凶,后来发现不对,我一凶丫就哭,哭得跟什么似的,然后我还得哄,后来发现原来她凶我不是真生气,于是就顺顺过了。

美女:看吧,这就是经验了!不过,话说我小时候从来不大哭,长大倒是爱哭了……

一刀:小时候不哭是泪水都积攒到大了两哭,和人的情感敏感程度有关。我现在看有些文学影视作品也会哭,尽管在人前,基本上多少年都没掉过泪了。但自己看片子玩游戏,有时候会哭得一塌糊涂,鼻涕泪水全混一起那种。

美女:其实说实话,我现在也还是很少哭,一年两三次而已!不过小时候是真的有点都不流泪的。家里人都说我很坚强——其实我是在想,哭个啥啊?

一刀:小时候那是皮实,什么都不在乎。长大了,什么都知道了,就发现不对头了。感情开始敏感细腻了。其实这又回到刚才的“荷尔蒙改变女性”的话题了。

美女:的确,现在长大了,发现其实很在乎的事情很多了,自己也有不少责任了。哭就成了释放压力的方式了,哭过了就很爽。

一刀:嗯,我借肩膀让你用!

美女:自己哭就是了,还靠什么肩膀啊?又不是音痴小哭。

一刀:呵呵,你明白,到怀里哭,效果有加成的,至少120%。而且对方HP也会徐徐恢复,很神奇的。

美女:没必要了。我只需要哭就什么都好了。

一刀:你看你看,给你机会……

美女:不过正如你刚才所说,我也觉得眼泪对于很多男孩子都有杀伤力啊!哈哈!

一刀:是啊,一点都没错。

美女:我以前一哭我BF就完全没辙了,无敌啊,简直比终极召唤兽还要强大!

一刀:我有亲身体会,感觉对方一哭,我就是天下最大的敌人了,比小布什的罪名都大。脑子里只有一个声音“人家都哭了,那是你的心肝儿啊!这还得了?”

美女:呵呵!攻击力99999!附加一切属性!auto-life不能!

一刀:所以我一般遇到这种情况,肯定方寸大乱。英雄难过美人关,这便是一个注解。

美女:突然让我想到了以前的一个说法,说丑的女人撒娇肯定比美女撒娇有作用

一刀:没有丑女跟我撒过娇,我没体会。不过,如果是强调肢体语言的作用,那这话有道理。

美女:因为丑女一撒娇,男方就受不了了,赶紧答应得了。但是美女的话,就忍不住想多看,所以就迟迟不肯答应。

一刀:这原因……太扯了吧?要是美女跟我撒娇,我怎么都答应。

美女:答应归答应,总是要多看两眼吧?

一刀:看归看,没仔细看就先答应了,这是素质。丑女的话,我就说“窗外有飞碟!”然后“啊哈——”标准小龙哥飞碟伺候!

美女:呵呵!

一刀:其实我更愿意看女孩子笑,你那小虎牙就很可爱。

美女:汗100遍。

一刀:汗什么啊?事实求是。我过去还没有仔细看过哪个有虎牙的漂亮姑娘呢,只是看书上写虎牙显得可爱,没想到是真的。

美女:我哪有虎牙,只是有点尖而已……

一刀:那就是虎牙啊,很可爱!有没有人说你那个是虎牙?我看着像。

美女:没有,没人观察这么仔细。

一刀:不可能吧?你BF观察得比我细?

美女:他不说这些啊!他从来不会说你鼻子眼睛嘴巴什么的。

一刀:哦,那是他内敛。其实貌似我是学美术的,说这些我觉得很正常的。

美女:我记得每次化妆时问他,是红色的眼影好看还是蓝色的。他总说都好看!穿衣服时他也差不多,所以后来我也不问了。后来发现,男人喜欢你,你穿什么都好看。不喜欢你,你就是穿得再风骚一样,他也不想看。

一刀:对对,这个是实话,我就是这样的。

美女:那我干脆每天不穿内裤了,还省钱……

一刀:我不反对。不过……事实是这样的,不穿反而没有那种神秘感了。

美女:你这是说“尤抱琵琶半遮面”吗?

一刀:个人经验是如果你去吃核桃时,要自己去剥,获得的满足感比直接吃核桃仁要大。我这个比喻很恰当吧?

美女:同意。吃瓜子我就不吃剥好了的。

一刀:我是着眼于过程,剥好的多没劲啊,不如吃花生来,是不是?

美女:不过刀哥你貌似扯远了……

一刀:哦,呵呵。这个比方打得那么什么了。

美女:……我发现,做男人貌似很开心啊!

一刀:丫头你会有什么想法,不会是因为男人可以很流氓吧?

美女:哪里,我是我们学校BBS的twgame版主嘛,平时又喜欢和那些男孩子吵架。我同学都说我性格不像女孩子的!但我觉得很开心啊!

一刀:让他们说吧。不是都说“这辈子做女人挺好”吗?

美女:下辈子我要做男人。提问:如果你可以变成动漫里的角色,你想变成谁,说出原因。

一刀:应该是寒羽良。原因嘛……地球人都知道。

美女:那我就做阿香好了,可以过日捶胸抛媚!下面还有几个问题,很有意思啊!先说好任何问题都可以不回答,我只是看到这些问题比较好玩而已。第一个:你最后一次发自内心的笑是什么时候?

一刀:刚刚啊,一直在笑呢!跟这么可爱的姑娘海阔天空地聊个天,能不开心地笑吗?

美女:你睡前最后一个念头是什么?

一刀:明天不要迟到。

美女:另一半如果出轨的话,你会怎么做?你生命中最重要的是什么?

一刀:我会闪人,祝她幸福。我觉得自己生命中最重要的是实现人生价值。

美女:如果世界即将灭亡,你会如何渡过生命的最后一天?如果世界上只有一件物品能够陪你入土,你会选择什么?

一刀:等等,这个问卷眼熟得很啊!不过还是回答你吧,生命最后一天跟爱人一起过。入土的话,什么东西陪我就无所谓了,只要不是一只饿死的猫狗啊狗啊的就行。

美女:你的癖好是什么,至少说出两个?相信一见钟情吗?最近在听的专辑是哪张?

一刀:癖好?玩游戏的时候躺在沙发里脚蹬着放电视的桌子,还晃腿;癖好?嘛嘛时鼓励对方主动些。不相信一见钟情,最近在听(MC HOT DOG WAKE UP)。

美女:你的答案太有意思了。接下来的有趣了哦!注意听:第一次是什么时候?当时的情况怎样?你的初恋是什么时候?到什么程度啊?你最愤怒的表现是?

一刀:23岁半的时候,当时的情况和《战争之王》里凯奇演的一样,很兴奋,什么都没明白时,就结结实实……初恋是在高中时,当时17岁,程度的话,牵手吧,那时你们还小,已经有过的愤怒表现是爆打对方,当然男性限定。

美女:有趣的答案,赶紧拿笔记下来。接下来,你想10年后要成为什么样子,包括家庭,工作。

一刀:跟潘石屹或郑渊洁现在的情况一样,当然发型除外。

美女:和你结婚的人,一定必须是你爱的那个人吗?你所向往的浪漫之都是哪里?你认为人的外表重要么?

一刀:对,一定至少是我爱的,我才可能去想要和她结婚。浪漫之都自然是我爱的人的地方,因此,可能是任何地方吧!重要,外表很重要!

美女:当你FEEL BLUE或是UNDER PRESSURE的时候,用什么办法化解?你觉得我是怎样一个人,不妨具具体体。

一刀:最喜欢的城市,目前应该还没找到,理由太多了,你能找到一个觉得是自己家的城市吗?另一半对我说:“我知道你都是对我好!”我就做什么安心了。好了,完满的答案!

美女:嗯,完整的答卷。哈哈!想不想知道我的答案?

一刀:想啊,呵呵!

美女:你想知道什么啊?不会让我从头至尾按顺序回答一遍吧?

一刀:你猜对了,我开始问了哦!

美女:觉得有意思就问吧!

一刀:我想知道的是当你FEEL BLUE或是UNDER PRESSURE的时候,用什么办法化解?你觉得我是怎样一个人,不妨具具体体。

美女:从前的话一定会选择吃大餐,现在可能会选择睡一觉。刀哥嘛,心思缜密,富有幽默感,有爱心,做事认真,有原则,优点太多了。

一刀:汗,这绝对不是我。接下来的问题是这几个:你的初恋是什么时候?到什么程度?第一次是什么时候?当时的情况怎样?

……

我爷爷的生日

TEXT BY 东东

右图这三条短信，是我三叔先后发来的，这是今天中午的事。我爷爷79岁生日，孙辈们当然都不在身边，三叔和四叔突然想到去饭店给爷爷好好过一次生日。

收到短信的时候我还愣了半天，我拿着手机，好一阵子才从电脑屏幕上显示的信息窗口、任务安排和文档中回到现实的世界。让我试着想想从前，很多事儿都忘记了……我模糊记得，爷爷小时候送我上托儿所，教我看图识字，给我买陀螺，带我爬山。在我们那儿，夏天有老奶奶推着木制的推车，车上盖着白色的棉被，里面是冰棍厂自己冻的白色牛奶冰棒，那时候我多么渴望每天吃两个，但是爷爷说对牙齿不好。我上学，爷爷奶奶为我准备书包文具；我父母闹翻，爷爷抱着我对父亲破口大骂；我离家时，爷爷和奶奶去车站送我，他们倒没有追着火车跑，也没有太多的嘱托叮咛，但那混浊失神的眼睛和停在半空中迟迟不落胳膊，是我曾经想要记住一辈子的画面。

我很久没有打电话问候过爷爷了，跟老家也极少联系。我匆匆拨打三叔的手机，跟爷爷聊了几句。爷爷兴奋得忘了该说什么，问我每天喝牛奶吗？工作忙吗？累不累？瘦了没有？住宿好不好？在外面还有没有时间学习？怎么还想到这生日……爷爷上了岁数，他不会再去分析，要是没人通知我，我怎么可能自己就知道打三叔的电话来为他祝寿。

吃完饭，爷爷高兴地回想，是谁第一个来电话的，是谁的声音变化最大……而我，又登入了待

机中的 Windows XP。

我很忙，但又不知道在忙什么，每天早上，我对自己说：毫无意义的一天又开始了；每天晚上，我害怕跟自己说话，不到夜里两点半我坚决不上床，那不是因为我工作，而是因为我害怕一个人躺下来还清醒时那种安静的孤独。我想要交流又害怕交流，我想，爷爷奶奶需要的，也只是一种问候而已，他们还能跟我们这些人交流什么呢？

三叔的短信发给了我，发给了我弟弟，还有爷爷所有的孙子们，我们无一例外，都回了电话。这电话未必就是从百忙中抽出时间打的，但谁也不记得爷爷的生日。确实，一个普普通通的老人的79岁生日，太平凡了，太不值一提，比起今天要处理的工作项目，比起这个月公司的财务报表，无论跟我生活中的什么相比，这生日都太不重要。

要是三叔不提醒，我已经不记得爷爷今年多大了，这事我都没有跟三叔提——倒是我最近刚刚把一个我喜欢的女孩子的生日背在脑子里。我拥有的这一切，真的有那么了不起吗？家乡的爷爷奶奶，真的不需要被记起吗？仅仅是因为我现在还能创造价值，而爷爷奶奶，已经老了。如今高楼林立的城市，当年是他们耕耘过的土地；如今繁华热闹的街道，当年是他们打游击的小巷——可是这些，将会被明天在甜蜜中长大的孩子们忘得干干净净——或者，他们本来就不会知道。

有一天，我们也会老去，现在的我，只想祝愿爷爷奶奶晚年幸福，一家人来年年能团聚一次。请原谅我胡说了这么多。

2006.03.01

发件人：三叔

东东：今天是爷爷的生日，我们到饭店吃饭为爷爷庆贺，你到12:30分左右打个电话问候一声叫爷爷高兴高兴好吗。

发件人：三叔

你打我的或你四叔的手机都行。我们真的你爷爷应该是78周岁。可你爷爷非说79岁了。

发件人：三叔

孩子们谢谢你们了，爷爷很开心吃完饭回到家里以后还在说谁先来的电话，谁后来的。不过问他都说了什么话他就记不住了。上年纪了，你们的祝愿比我们更叫爷爷高兴。

原文地址

<http://blog.levelup.cn/members/dchn/archives/2006/2804.shtml>

Contents

levelup.cn的网虫们，各位玩友，大家看仔细了！在投资方的大力支持和网站编辑们的精心准备下，levelup.cn的平面媒体——《levelup 游戏城寨》就要出刊啦！这是一本由广大网友作主的杂志，每期将收录专门制作的游戏速报、快速攻略、网络文摘、网友发言评论。大家前面看到的，是《levelup 游戏城寨》试读本，这本试读本并没有包含所有的栏目，只是带给大家一种感觉。第一期的《levelup 游戏城寨》(1CD, 52页铜版纸，定价4.80元人民币)将于3月15日在北京、上海、广州等大城市同步上市，全国主要城市均有覆盖。

Game Express

教父

Up Guide

怪物王国

Web Show

如此强的翻译歌词——《加州旅馆》

您看懂了吗？据说N个人看后神经错乱

KISS女生的最佳方法

中国小吃英文翻译

一封个性的情书

一年365朵花，你是哪一朵？(3月1日——3月15日)

梦想的前方，格子旗在舞动

动漫游

柔软甜蜜的棉花糖

少女情怀总是诗——浪漫萝莉塔

levelup 私房话

没有女朋友的男生的特点，你属于哪一种？

1

封二

2

6

8

烈舞阿婆

UP TEAM 新闻组开始招募

“我们的世界”任天堂区主题构建计划启动

《最终幻想XII》剧情大猜想

levelup 版电车男来袭

levelup 掌机分站即将启动

最新游戏讨论区即将开设

一刀侃死你

英雄难过美人关

Web Show 随笔

我爷爷的生日

levelup News

全民大图鉴

levelup 音乐台

开心小栈

美优馆

特稿

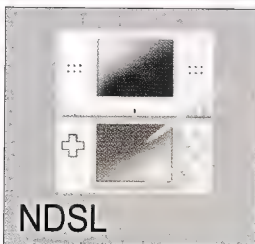
游话好好说

10

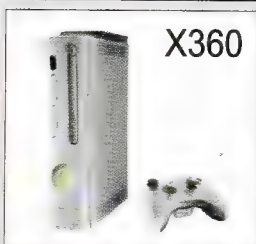
12

封三

敬请期待
敬请期待
敬请期待
敬请期待
敬请期待
敬请期待



NDSL



X360



PSP



PS2

购买创刊号
当期抽送
四台主机

游戏·网络互动志

LEVELUP

游戏城寨

特惠价 4.8
1 Level
2006.3
游戏 网络互动志

创刊号

3月15日 全国上市

优惠价
仅售
4.8元

随刊附赠
CD壹张

特色栏目

精彩内容预告

火爆
最热门的网络文摘

[Web Show]

精彩火热的网络文摘,“我们敢说真话,是因为你找不到我们……”

[开心小栈]

有趣的脑筋急转弯,星座和测试题,这个月你的运势如何?

[全民大图鉴]

搜刮网络上和硬盘上的趣图大集合,火爆到什么尺度?看了才明白!

[一刀侃死你]

一刀同志独特的视点,和大家探讨争议性话题

率真

最逗趣的玩家发言

[烈舞阿婆]

传说中的城寨话题。这是个什么栏目?
要上过levelup.cn才知道……

[私房话]

想获得他(她)的好感,又不知道如何开始?

俺们包教包会。

[游话好好说]

近期大作网友热评,口水可以把《DQ》捧上天,
也可以让《FF》下地狱。

潮流

最至in的动漫资讯

[动漫游]

开胃小菜:精选动漫最新资讯

豪华正餐:热血江湖,名刀传奇!

美妙甜品:美少女漫画家+甜蜜萝莉塔公主

养眼

最夺目的尤物MM

[美优馆]

性感漂亮的女优图鉴,只有你想不到的,
没有你看不到的。

新鲜

最火辣的游戏情报

[Game Express]

《最终幻想XII》发售前最终报道

多款期待作品风速快报

[Up Guide]

圣剑传说DS

黑煞

天下人

快打旋风

怪物王国 宝石召唤师

机动战士高达 宇宙世纪群英会

女神侧身像 雷娜斯
完全攻略

难忘

最动听的流行音乐

[levelup音乐台]

特别录制的音乐节目和游戏对白

专业声优甜美配音

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球



这些相关游戏机构造的知识你知道吗?

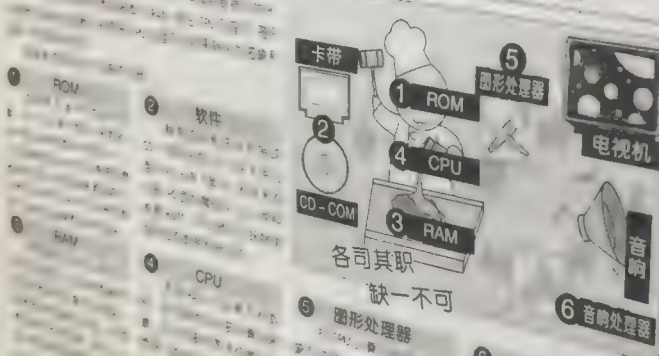
游戏术语入门讲座 No.1



ROM是什么?
游戏机是怎样工作的?
RISC是?
CPU?
RAM?

基础篇

首先,让我们从游戏的基础流程开始!



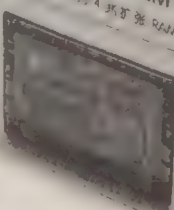
ROM与RAM

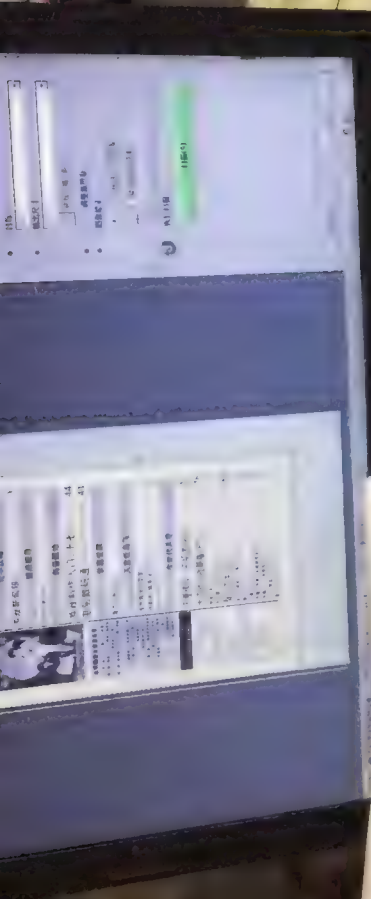
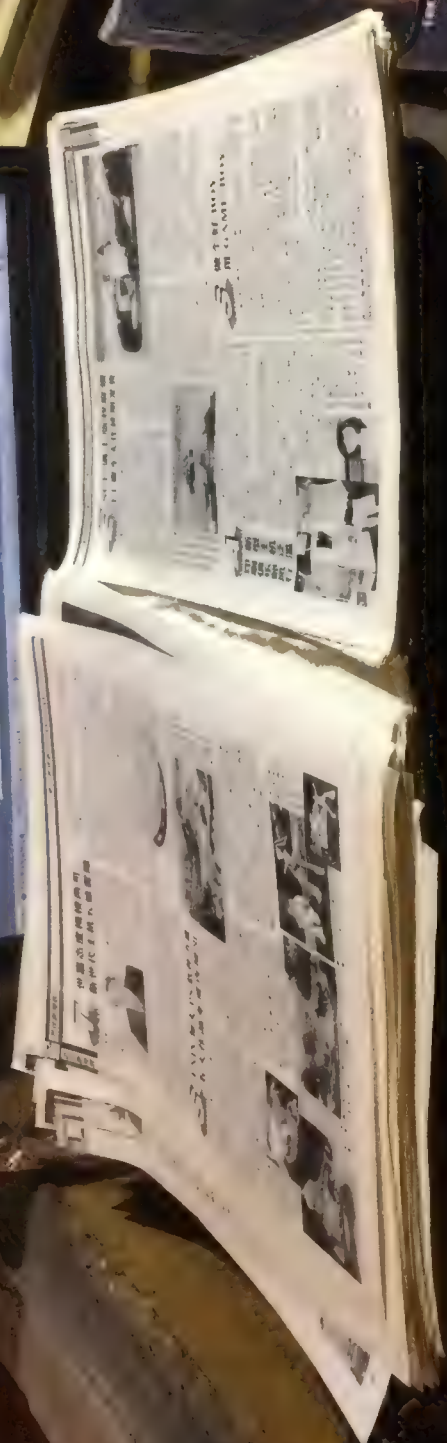
ROM (Read-Only Memory) 是只读存储器, 用于存储游戏程序和数据。它的特点是断电后数据不会丢失。

RAM (Random Access Memory) 是随机存取存储器, 用于临时存储游戏运行时的数据。它的特点是读写速度快, 但断电后数据会丢失。

知识积累 何谓 4 兆扩张 RAM 卡

4 兆扩张 RAM 卡是一种用于扩展游戏机内存的配件。它通常插入到游戏机的 RAM 插槽中, 可以增加游戏的运行内存, 从而提高游戏的流畅度和稳定性。









国际巨星

83年大星

永恒次世代

次世代精品

次世代经典

2000年美國S3

明星精選

ISRC: C60-R-211-0012 041-02

交易中

待付款

(0)

待确认收货

(1)

成功完成

更多 ▾



《电子游戏软件》
杂志创刊五...

¥ 220.00

×1

共 1 件商品 合计: ¥ 220.00(含 快递 ¥ 6.00)

下单时间: 2016-08-21 09:51:17

📖 阿Q书局

成功完成

↑
顶部



电子游戏软件:95
缩印合订本(货...

¥ 200.00

×1





我的订单



电子游戏软件

搜索

交易中

待付款
(0)

待确认收货
(1)

成功完成

更多 ▾



电子游戏软件杂
志创刊五周年...

¥ 700.00
× 1

共 1 件商品 合计: ¥ 700.00(含 快递 ¥ 0.00)

下单时间: 2016-03-02 19:52:56



漓江书屋

成功完成

电子游戏软件 20



顶部 J



◀ 备忘录

【电软十年岁月电子版后日谈】

首先强调一下电软正刊合订本并非是完整的，去掉了广告目录和游戏排行榜，其余完整，完美党和强迫症童鞋请去孔夫子购买实体书收藏。

此外电软我小时候也就买到94-02之后我就改看UCG了，之所以开始了扫描电软合订本与增刊的念头是因为有一天我回老家发现尘封多年的书柜成了虫子窝，很多珍藏的电软合订本惨遭不测（后悔没放干燥剂，百虫丸和樟脑丸T_T）于是就和电软研究社微信群里大伙商量着把电软系列书籍全部扫描制作成电子版，但是个别书籍价格太高了，于是我发起了多人众筹活动，很多有志之士参与了进来，有人





《备忘录》

捐书，有人出钱，好不热闹，结果不久就混进了几只耗子...算了说好了不再提了都过去了，考虑到网上很多人扫描了部分电软书籍，我们扫描了剩下的增刊和合订本，但是并非是全部增刊，个别跟游戏无关的增刊比如

《都市流行·酷》《可爱玩偶》《走进星球大战》之类的就没有扫，只选了游戏动漫玩具之类跟电子游戏略有关联的增刊扫描并补全了，但是整理出来也颇为壮观，毕竟花了一年时间，期间不断有不明人士骚扰，阻拦，诬陷，挑拨离间搬弄是非，企图毁灭扫描计划，具体情况请各位对比以下照片自行判断，最终大伙还是决定在一年后的今天（中秋节）发布，此外今后本人也不再参与电玩书籍扫描工作，将继续努力发展微信公众号电软怀旧周刊，欢迎大家围观。



删除订单

卖了换钱



妍妍的小天地

交易成功



绝版 32K 电子游戏软件
游戏批评 1-18全套 9...

¥ 999.00

~~¥ 999.00~~

x1

共1件商品 合计:¥ 850.00 (含运费 ¥ 20.00)

删除订单

卖了换钱



15998866yin

交易成功



电软 增刊 收藏纪念版
2+3+4

¥ 500.00

~~¥ 500.00~~

x1

共1件商品 合计:¥ 480.00 (含运费 ¥ 0.00)



鱼@163.com



TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

1998年上半年度订正



163049 00

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98 年下半年合订本



TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

99 年上半正合门本



1999年上半正合门本

Fighting Land

FIGHTING LAND



Fighting Land

Fighting Land

Fighting Land

插播广告：欢迎添
加微信shuishen购
买电玩新势力电子
版全套（PDF电子书
+盘）游戏城寨全套
PDF+碟，电电全套
+正刊+增刊，电子
游戏原画设定全套
（电软出品）电子
游戏广场全套

9.9元下半月三折



【扫描斗士^_^睡神】



河北 石家庄



扫一扫上面的二维码图案，加我微信

电子游戏与电脑游戏

科学时代



SAMSUNG

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：超电机器人王故事

编辑：SUN, ISS, AG, IAC, DE, etc



5



SAMSUNG

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98 年上半年台订本



卷首语

时间过得真快，1998年已近岁末，在这个时候我们推出“1998年上半年合订本”既是为了总结1至6月份的工作成绩，同时也是为了和广大读者共同分享每期杂志中所包含的喜悦哀乐。

应该说，“电子游戏与电脑游戏”自诞生以来每一年中内容及风格都有不同程度的变化，但总的来说质量是一直在稳步上升！

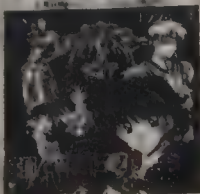
本刊自1999年1月号起又会有一次重大变革，在迎来新的开始的同时，回顾过往更可使我们认识到自身的不足和以后工作的重点所在。总而言之，“1998年上半年合订本”已经制作完成了，我们为了方便读者阅读，特意重新编排了页码和目录，并且将原来的大16开改成了标准16开，希望一直支持我们的读者能够喜欢。



1998年1月号目录

TV GAME & PC GAME

1998年1月号



日本热门GAME排行榜	8
武士道之弓1等(PS)	9
第一神剑 第二卷	10
格斗、射击、动作类	11
前线任务2(PS)	12
SONAR 1.18	13
零式装甲电脑版(SS)	14
1.5版 超级英雄2(SS)	15
X-MAN 可变(PS)	16
恶魔猎人2(SS)	17
日本业界名人访谈录	18
97年日本动漫界大事记	19
编读往来	20
读者来信	21
漫画	22
玩具	23
动漫抄加全面分析	24
超特机器人大战史	25

1998年2月号目录

TV GAME & PC GAME

1998年2月号



目录	89
日本热门GAME排行榜	93
格斗1等(PS)	94
悠久幻想曲2等(SS)	104
前线任务外传(PS)	113
武神传说(PS)	119
格斗一哥亚传说(SS)	128
梦幻旅程(PS)	135
SHINING FORCE III(SS)	139
RB 横版传说 SPECIAL(SS)	149
少女革命	153
妮娃丹	158
编读往来	161
漫画	162



感谢名单

扫描：睡神 π_{dhx}

特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana



游戏光环DVD

赠送高档
DVD收藏盒

特别企划

光环 完全解密

光环 进化史演义

《光环 世界大战争年史》

MGS4



真正DVD高素质影像完全版!

预告片彻底文字解析

恶魔城 暗黑的诅咒

完整剧情影像

旺达与巨像

剧情欣赏

灵魂能力III

CG动画+特别对战影像

交叉评论总动员
CROSS REVIEW

旺达与巨像

大作影像
不可错过

游戏影音杂志 游戏光环系列DVD 第十二辑

定价:

12元

人民币

ISBN 7-88488-443-7



9 787884 884438 >

银河游侠

装甲核心4

异度传说 第三章

前线任务5

摔角玫瑰XX

皇牌空战 零



作者：叉包饭斯 DKCK (Daniel_ck@gmail.com)

版权声明：保留所有权利。All rights reserved

专供《游戏光环 DVD》使用

HALO: History Evolved

光环进化史演义

[目录]

- | | | | |
|-------|-----|---------|---------|
| [第一回] | 破土！ | 自古英雄出少年 | 佳木八载已葱茏 |
| [第二回] | 曙光！ | 大作惊观众瞩目 | 鸿鹄壮志凌云起 |
| [第三回] | 惊变！ | 巨鲸微软突开口 | 众说招安为哪般 |
| [第四回] | 重生！ | 前缘尽弃从新主 | 闭门造车独乐乐 |
| [第五回] | 现世！ | 千锤百炼终出鞘 | 光芒万丈定乾坤 |
| [第六回] | 再临！ | 不断进化续新作 | 来日方长不可期 |

缘起

历史是个既胆小又吝啬的作者，因为他从不随便给人创造神话的机会。那么又是谁，能在电玩世界的历史上留下“一款游戏救活了一个主机”这样惊世骇俗的神话呢？

For Halo, think Xbox!

且听 Bungie 和《光环》的故事……

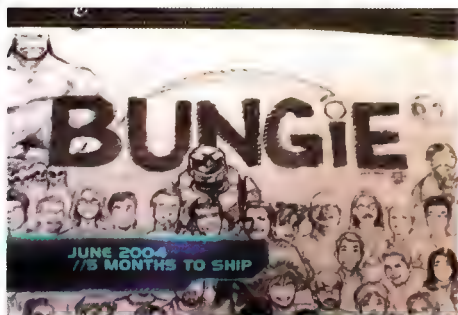
(想玩光环，就买 Xbox 吧！)



[第一回] 破土!

自古英雄出少年
佳木八载已葱茏

时间：1991年5月~1999年4月



列位看官，话说每一款伟大的游戏背后都有一个伟大的制作组。今次开讲《光环进化史演义》当然也要从缔造光环的制作组——Bungie 开始。那么 Bungie 从何开始呢？

答曰：地下室。1991年5月美国名城芝加哥的某间地下室里，大学生 Alexander Seropia 创立了一家名为“Bungie Soft Product”的公司，出版了自己写的一款游戏《Operation: Desert Storm》（《沙漠风暴行动》）。此前他写了个免费小游戏《Gnopl》——如果大家爱考古，那么 Bungie 的第一款作品就是《Gnopl》这款黑白的弹球游戏。不过以上两款实在属于“上古神器”，不提也罢。

Bungie 真正意义上的扬帆启航是在1992年，当 Alexander 在人工智能课上结识了电脑狂人 Jason Jones——真可谓将遇良才，英雄相惜，两位年轻人一拍即合：尽管当时 IBM-PC 已经显露出王者之气，但两人还是愿意在他们熟悉和喜欢的 Apple（苹果机）平台上开发游戏。于是就有了 Bungie 真正意义上的第一款作品：《Minotaur: The Labyrinths of Crete》（《米诺陶：克里特岛的迷宫》），一款多人联网对战的 FPS。两个初出茅庐的大学生在地下室里，用 800K 的磁盘拷贝着自己写的游戏，再亲手包装，投递给第一批客户……这样的纯真的创业乐趣已经一去不复返啦！Bungie 就这样在游戏界的漫漫征途上蹒跚起步。

1993年8月，第二部奇幻风格的 FPS 作品《Pathways Into Darkness》（《黑暗之路》）发售，Bungie 赢得了第一间办公室和最早的员工。

次年，Bungie 继续在 FPS 领域探索。1994年12月正式发售的科幻 FPS 游戏《Marathon》（《马拉松》）一鸣惊人，成了 Mac 平台游戏的一个里程碑，也是 Bungie 的成名之作。高速的动感、空前自由的活动范围和细腻漂亮的图像深深震撼了玩家。该作也是最早将丰富的故事情节和解谜元素融入 FPS 的作品之一。对游戏剧情的深入经营从此也成了 Bungie 一以贯之的个性传统。（事实上，《光环》的世界观和《马拉松》系列也有着千丝万缕的神秘联系……）

《马拉松》的巨大成功使得开发团队倍受鼓舞。为了满足公众的强烈要求，续作《Marathon 2: Durandal》（《马拉松 2：超强合金》）于1995年11月再掀高潮，销量超越了本已惊人的一代，移植到了 Windows，甚至 Linux 平台上，当然也捧回了更多奖项。《马拉松》系列成功占领了全球无数间办公室的电脑，让写字楼里的商务网络成了男同事们厮杀的血腥战场——当然也成了许多老板的噩梦。作为总结，1996年的《Marathon Infinity》（《马拉松 无限狂飙》）集成了全新的任务场景，向玩家提供了自制游戏 Mod 所需的全部工具。“《马拉松》三部曲”就此功德圆满，成了 Mac 玩家心目中的永远的经典。

1996年的一系列动作也标志着 Bungie 的成熟：

在硅谷成立西部制作组（Bungie Studios West），负责开发日式动漫风格的第三人称动作游戏《Oni》（《奥妮》）；展开多平台游戏开发（《奥妮》推出了 PC 和 PS2 版本）；涉水游戏发行业（发行过两款第三方开发的游戏：《Abuse》和《Weekend Warrior》）。

与此同时，芝加哥本部由创始人 Jason Jones 领衔的《马拉松》原班人马，在 FPS 领域探索了四年且颇有建树之后，决定向全新的类型——即时战略（RTS）进军。

1997年11月同时登陆 Mac 和 Windows95 的《Myth: The Fallen Lord》（《神话：堕落之神》）为 Bungie 赢得了全世界玩家的喝彩。《神话》突破了此前 RTS 的固有传统，首创“无资源、不采矿、无基地、不造兵”。游戏一开始就给玩家一支部队，专注于挑战玩家对阵地形势的敏捷判断力、



即时战术的灵活性和多人实时对战的策略性。率先为正版玩家提供Bungie.net的官方战网服务。Win95下的全3D图像表现优异,在那个时代可谓惊艳。无怪乎PC Gamer杂志评价到:“远远胜过其他即时战略游戏……《神话:堕落之神》成功开创了即时战略游戏的新时代”(国内玩家第一次接触到Bungie的作品应该也是此作,当年由维珍互动全球发行,新天地原版引进大陆)。

1998年,续作《Myth II: Soulblighter》(《神话II:勾魂使者》)装备着改进了的引擎,大大丰富的单机和多人游戏特性,再次把玩家的魂魄悉数勾走。游戏一经推出就得到诸多专业杂志和网站打出的最高分。《神话》系列以其诸多“离经叛道”的革新在RTS游戏中独树一帜,获得了超常的游戏寿命。甚至现在还有许多死忠在互联网上对战,更有“二战风云”这样在《神话》里开坦克的众多Mod(玩家自制模组)续写着Bungie的“神话”。

列位看官,在弱肉强食的游戏界,Bungie可算是“上帝的宠儿”:款款原创作品都能独树一帜,

既有自己鲜明的风格又能为广大玩家所追捧。区区八年之间,Bungie从无到有,转眼间已成为身跨制作和发行的独立游戏公司。正可谓“自古英雄出少年,佳木八载已葱茏”!

《神话2》之后,Fans知道Jason Jones这厮肯定又和Bungie众弟兄好汉在芝加哥另谋

新作。果然,1998年5月,网络上出现了一条小道消息:Bungie新近注册了“blam.org”和“blam.net”这两个网络域名——这不禁让众人浮想联翩:莫非Bungie的下一款游戏叫“Blam”(谴责)?

预知后事如何,且听下回分解。



[第二回] 曙光!

大作惊现众瞩目
鸿鹄壮志凌云起

时间:1999年7月21日

话说狡黠的Bungie没有回应“Blam”的传言,让众fans暗无天日地苦等了一年。转眼已是1999年5月,一年一度的E3大展如期举行。Bungie秘密地向少数杂志媒体展示了一款全新的游戏,开发代号果然是“Blam!”。此作自《神话》发售以来已秘密研发了一年多,由Bungie的当家天才设计师Jason Jones率领《神话》原班人马开发。虽然由于闭门展示,媒体无法透露更多信息,但E3传来的喜讯着实让玩家看到了天边隐隐闪现的曙光!

1999年7月21日,“世界首都”纽约从曙光中醒来——但这个原本普通的早晨却注定是一个充满光荣和梦想的早晨。

这个早晨,Macworld Expo(苹果电脑大展)在纽约隆重开幕。大名鼎鼎的Steve Jobs(苹果电脑创始人,时任Apple临时CEO)在主题演讲中,亲口向天下的Mac支持者和全世界玩家公布了一个陌生的名字:Halo(《光环》)。

乔布斯请《光环》项目主管Jason Jones上台来演示这款“可能是有史以来最成功的Mac游戏”。Jason上台后三言两语,没多废话,很快就在大屏幕上放了一段预告片。预告片的背景音乐就是我们现在耳熟能详的《光环》主题音乐,但画面所展示的游戏内容却和今天的《光

环》大相径庭!

1999年的《光环》(史称“MW99版《光环》”)是这样一款游戏:

- 第三人称视角的团队动作射击游戏
- 玩家可选择人类或外星人两个种族,最多支持32人(即每队16人)在线捉对厮杀;
- 玩家在不分关卡、实时渲染的全3D“光环”(一个环形的庞大异星世界)中自由探索;
- 可自由操纵战车、坦克甚至飞行器等交通工具;
- 梦幻般的游戏图像和出色的物理引擎,在G3苹果机上以OpenGL完美呈现。

从Bungie后来公布的“The Origin of Halo”(《光环》起源)官方资料看,1998年《光环》刚开始秘密开发时,是一款纯粹的第三人称RTS游戏,使用了改进的《神话》引擎——实际上整个游戏就是把《神话》搬到了科幻设定里。1999年初,Bungie决定把《光环》改成第三人称射击游戏,开始融入《马拉松》系列的成功要素。几个月后首次公开的“MW99版《光环》”最引人入胜的特性就是在广阔的、不分关卡的光环上自由驰骋。有趣的是,MW99版《光环》和我们现在玩到的最大区别就是那时光环上生机勃勃,到处都是……恐龙!准确地说是类似恐龙的原始生物,甚至Bungie考

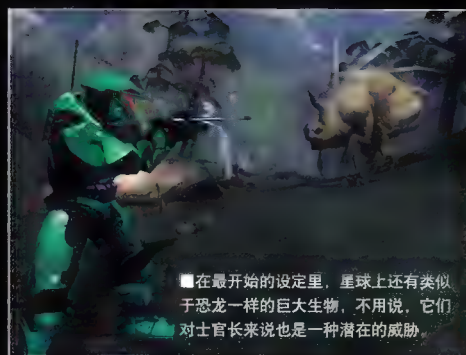
虑过可以驯服它们,让玩家“骑龙杀敌”。

“MW99版《光环》”的处女秀立刻引起了轰动。著名游戏网站Gamespot当天就转录了这段预告片供网友下载,在配发的报道中有这样一段编辑声明:“要提醒大家注意的是,我们的这段影片剪辑和截图都是从一份VHS录像带上转录下来的,在转换成数字格式的过程中图像质量有所损失。实际上,我们在现场看到原版视频播放时,有好几分钟都说不出话来。”而笔者收集到的现场视频中,台下一片“Oh,My God”的惊呼。预告片末尾,一名人类士兵站在山顶,高举一面印有Bungie logo的大旗迎风挥舞,严严实实地把Bungie的小伙子们毫不掩饰自己继续在业界“独树一帜”的抱负。

当时公布的发售日期是:2000年中旬同步登陆MacOS和Windows平台。有诗赞曰:“大作惊现众瞩目,鸿鹄壮志凌云起。”

1999年可谓Bungie激动人心的一年:《神话》系列依然持续热卖;《奥妮》正在西部制作组开发;4月,Mac业界顶级经理人加盟;7月,新作《光环》一经公布便倍受追捧……这一切似乎都预示着Bungie羽翼渐丰,只待好风送爽,一飞冲天——或许这一切都太顺利了一点,恰如游戏里Boss出场之前的那片刻寂静。

预知后事如何,且听下回分解。



■在最开始的设定里，星球上还有类似于恐龙一样的巨大生物，不用说，它们对士官长来说也是一种潜在的威胁。



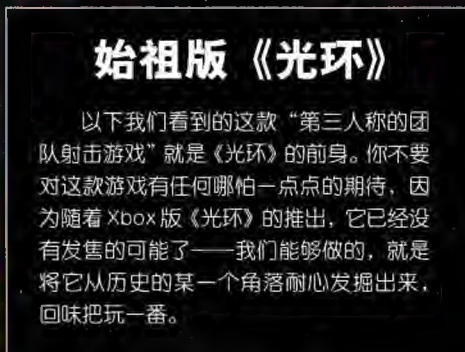
■非常有代表性的一张游戏画面，士官长的造型和现在的有很大区别，注意看后面的背景——光环。



■武器也是从那时起就已经存在了，但无论是机械还是角色设定都和我们现在看到的有很大不同。



■拿起 M41A 的时候，士官长是这么说的：“这把枪，是我最喜欢的。”



始祖版《光环》

以下我们看到的这款“第三人称的团队射击游戏”就是《光环》的前身。你不要对这款游戏有任何哪怕一点点的期待，因为随着 Xbox 版《光环》的推出，它已经没有发售的可能了——我们能够做的，就是将它从历史的某一个角落耐心发掘出来，回味把玩一番。



■红火箭炮的士官长，从材质上来看和完整版还是有一些区别的。



■疣猪号！30 年后的今天，在那个时候，它还是个秘密。



■这是神风烈士吗？和现在的版本的确实有几分神似！



■注意画面右上角，那个是地图系统吗？

[第三回] 惊变！

巨鲸微软突开口
众说招安为哪般

时间：2000 年 6 月 19 日

上回书说到，《光环》在 1999 年 7 月一经公布便倍受瞩目。酒香逼人，自然引得豪客猛士纷纷折腰。许多游戏发行大亨都向 Bungie 频抛媚眼。1999 年 8 月，北美最大的游戏发行商之一 Take 2 买下 Bungie 公司 19.9% 的股票，并取得在北美发售四款 Bungie 游戏的资格——包括开发中的《光环》、《奥妮》和两款未公开的作品。

日益高昂的开发成本是这次购股的主要“主谋”，不仅是开发、发行、推广游戏更花钱；而当时的 Bungie 内部供养着三支开发团队。而 Take 2 的老辣眼光在日后也给他带来了一本万利的回报。

书回正题。1999 年《光环》公布的预定发售日期是 2000 年中旬。眼看千禧已到，可是 2000 年上半年却没有一丝一毫的风吹草动。似乎 Bungie

在故意考验玩家钱包的耐心和媒体挖料的能耐。

终于在 2000 年 5 月的 E3 大展上，第一次展出 E3 的《光环》众望所归地回到了聚光灯下。（史称“E32K 版《光环》”）这次的展出的是一段长达十分钟的预告片：在光环上，士官长一开始用狙击枪射杀了两个星盟菁英。然后一支人类部队从鹈鹕运兵船降落，乘着疣猪装甲运兵车一路包抄，一支小队进入一座敌方堡垒，结果惨遭埋伏，壮烈牺牲。最后士官长再次出现，手握等离子光剑杀死了一只红甲菁英。（士官长拿光剑的设定此时已经出现，虽然在《光环》初代中放弃，但终于在《光环 2》中得以复活。）

这段视频所展示的光环已经和我们玩到非常接近了。特点如下：

●依然是第三人称视角的团队射击游戏。游

戏的主要流程由玩家控制人类小队作战完成。士官长只在预告片片头和片尾出现，更像是一个 NPC 或者“召唤兽”。

●各种交通工具（如疣猪运兵车、女妖战斗机等）、人物（士官长、敌我士兵）等设定和后来的 Xbox 版已经基本一致，完成度相当高。

●画面较 MW99 版有重大飞跃，接近后来 Xbox 版 70% 的素质。

●世界广大而自由，地形丰富多变，原始生物依然“健在”。

“E32K 版光环”不负众望，一举拿下了包括“最佳展出游戏”在内的四项“E3 游戏评论大奖”提名，被 Gamespot 赞誉为“新千年第一款真正激动人心的游戏”。似乎是一种奇怪的宿命，每次在《光环》光彩夺目地展示后不久，就必然会触动

资本灵敏的嗅觉。这次巨人的隆隆足音来自西雅图——

微软收购Bungie!

2000年6月19日,微软发布官方公告称:“收购位于芝加哥的Bungie Software Products Corp.,后者是业界领先的动作类电脑与电视游戏独立开发商。微软获得了从Bungie开发的项目中挑选游戏进行出版和销售的权利。这些项目中包括备受关注的科幻动作游戏巨制《光环》。”——“巨鲸微软突开口,众说招安为哪般?”

这是当年最为轰动和复杂的并购案。游戏的主角其实有四个:Bungie、微软、Take 2和Apple。微软和Bungie按下不表,诸位且听我把Take 2和Apple的福祸得失细数一番。

先来看坐收渔利的Take 2。他们宣布:“当前负责发行Bungie作品的Take 2互动软件公司,已将其持有的19.9%的Bungie公司股份卖给了微软。Take 2还买断了Bungie以下作品的所有权、名称及续作研发的权力:著名的《神话》系列和即将发售的动作游戏《奥妮》。Take 2还有权使用《光环》的引擎制作两款新游戏。”区区数言,Take 2已是盆满钵满。

先是缔造神话的Bungie和《神话》脱离了血亲关系。Bungie其实在开始《光环》计划后也开始制作《神话2》的续作,开发代号是“凤凰计划”——其实这本来才是《神话》的嫡传正统续作。但在并购案中,老奸巨猾的Take 2获得了《神话》系列的所有权,所以神话的缔造者Bungie只好中止“凤凰计划”——因为这款RTS如果推出,那么必然不能带有一丝一毫原来《神话》系列的设定。此后,一直到现在,网络上还不断传出谣言,说Bungie在开发另一款原创的作品,其实就是夭折的“凤凰计划”——《神话3》,看看那个所谓“泄漏的原画设定”就知道,完全就是《神话》的风格。以Bungie的现状,这个死胎重新复活的可能性微乎其微。

“金矿开采许可证”在手的Take 2后来果然找到无名小卒Mumbo Jumbo,只花了短短十个月的时间,尽可能地利用了Bungie留下的代码,推出了续作《Myth III: The Wolf Age》(《神话III:苍狼世纪》)。虽然游戏的素质不至令Fans失望,故事也和整个系列融合,但毕竟已经丧失了Bungie才可能注入的“神韵”,终于只是一款平庸之作,很快便被遗忘了。

至于Take 2到底如

何利用声明中所说的“有权使用《光环》的引擎制作两款新游戏”,业界一直众说纷纭。甚至有人猜测,《横行霸道III》的引擎便源自《光环》——无论是从时间上、策略上还是技术上,Take 2都没有理由不这么做。

再来看“最受伤”的Apple。并购案消息一出,Mac业界和Fans大骂Bungie“投敌卖国”的声浪便此起彼伏——如果回顾一下Bungie和Apple的姻缘,那么就不难理解这种反应是必然的。

20世纪90年代,Apple公司一落千丈,Wintel格局如日中天,苹果机渐渐成为“时尚贵族”和“专业领域”的代名词,不再是主流平台。想在Mac上玩游戏,更是要乖乖跟在“晕倒死”后面玩数量可怜的过期移植作品,Mac上的原创作品几乎为零。

在为数不多支持Mac的游戏开发商中,Bungie可谓中流砥柱,款款游戏都有Mac平台的首发版本,而《光环》更是在MacWorld99展会上首次曝光。曾有Mac专业媒体评论到:因为



Bungie,才使Mac成了一个并不出色但还算合格的电子娱乐平台。

Bungie当然也受到了Mac业界的万千宠爱。1999年4月,Apple的市场部高级经理Peter Tamte宣布加盟Bungie,出任主管发行的副总裁。Peter是全球最大的Mac平台消费软件发行

商MacSoft的创立者,堪称Mac业界恐龙级人物。《The Mac Observer》杂志由衷赞叹这桩美事:“我们不是每天都有机会宣布:我们最爱的电脑制造公司有一位高级经理,已经转投了我们最爱的游戏开发公司。”

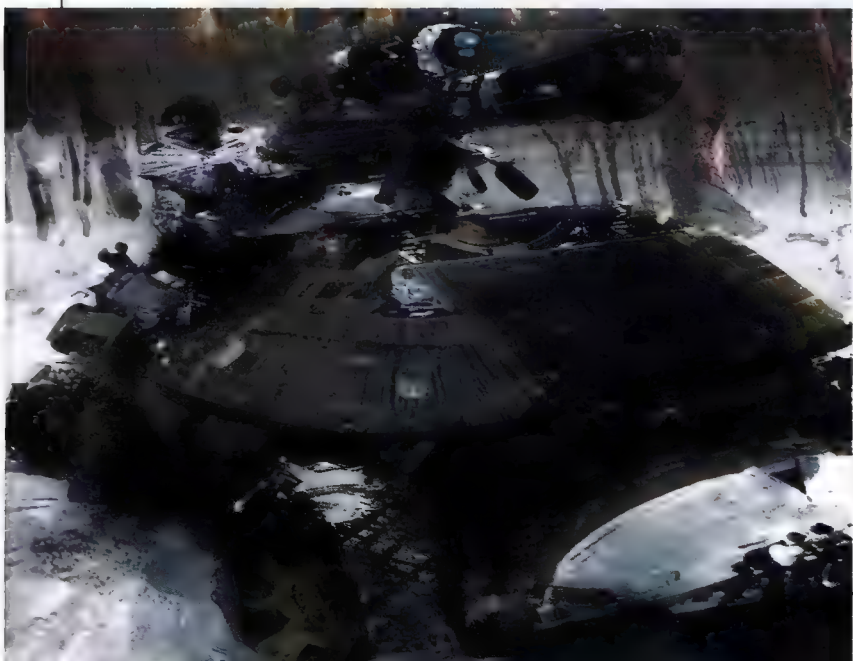
如今一觉醒来,让Mac玩家引以为豪的Bungie瞬间被微软从“苹果树”上摘下,这样的消息实在令人绝望。有家Mac杂志网站用了这样的标题:“太阳陨落、世界毁灭、微软收购了Bungie”;Mac网络社区到处都是“Why, Bungie, why?”的质问;网上很快出现了玩家自发的联名抗议;最具影响力的Fans网站Bungie.org的《马拉松》故事介绍网页被史无前例地清空,只留下一句引自《马拉松》游戏里的台词:“总有许多事情是我们不能理解的——或许永远不能。”后来的事实的确证明,情绪化的反应或许可以被时间遗忘,但Bungie出走后Mac平台出现的原创游戏真空,至今回天乏术。

不光是Mac玩家,所有赞赏Bungie那种创新精神的玩家普遍担心:被收购后的Bungie会很快失去其难能可贵的独立性和创造力,沦为听任微软摆布的棋子。而刚刚还在E3上大放光彩的《光环》则几乎注定成为Xbox独占作品。

为了安抚Fans们的种种失望、恐惧和反感情绪,收购案公布的当天Bungie官网首页上就发布了一份署名为“Alex and Jason”的《告玩家书》。两位创始人从美好的创业岁月谈起,强调了自己会保持公司一贯的个性和文化,不会改变“以自己的方式做自己喜欢的游戏”这一初衷;恳请玩家一如既往地支持、陪伴Bungie继续开创未来。除了承诺《奥妮》会于晚些时候在PC、Mac和PS2上发售外,《告玩家书》最后令人不安地提到了《光环》:“我们还没有决定《光环》会在何时、何种平台上发售。”

《光环》何去何从?

预知后事如何,且听下回分解。



[第四回] 重生!

前缘尽弃从新主 闭门造车独乐乐

时间: 2000年6月~2001年11月

话接上回。微软收购Bungie一案,路人尽知微软是为Xbox招兵买马;但Bungie冒着失去Fans支持之险,“背叛”苹果阵营,毅然投入微软怀抱到底又是为了什么?

“解铃还需系铃人”。Bungie公司的创始人Alexander在访谈中透露了“恋爱经过”。Alex说Jason Jones早在微软刚刚公布Xbox计划时就曾表示,为新的平台制作游戏一定会非常酷。2000年,微软展示的Xbox游戏DEMO再次吸引了两位Bungie高层Alex和Peter(还记得上回书中提及的此君吗,从Apple跳槽来的销售副总裁)的目光。他们很快拨通了时任微软游戏部门副总裁Ed Fries的电话,探讨双方合作的可能性。Alex称:“Bungie对Xbox计划的了解越是深入,就越觉得……应该把自己卖了!”

可见并购案实际上是Bungie主动走出了第一步!而促使Bungie真正动心的其实是Xbox计划。能参与一款新主机的研发毕竟对任何一个程序员来说都是不可抗拒的诱惑。况且在游戏测试、发行、研发资金等“后勤保障”方面,微软也大有“请往巨人的肩膀上站”的诚意。技术上和商业上对未来的承诺“双鬼拍门”,最终让Bungie欢欢喜喜地签下了这纸“卖身契”。

人人都在担心微软会改变Bungie,但事实证明,被收购后的Bungie依然保留了自己的个性,仿佛罗马市中心的“城中之国”梵蒂冈一般。从人员安排到办公室如何布置;从企业文化到游戏制作流程;从公司Logo到Fans的组织方式……依然由Bungie自己说了算,微软显得相当宽容。

柳暗花明,并购案并非许多人想象中的“生吞活剥”,只是Bungie和微软精诚合作的一种制度保障罢了。所以《光环》何去何从的悬念并没有持续多久。2000年7月19日,也就是并购案一个月后,《Inside Mac Games》杂志报道了一条让广大Mac玩家备感振奋的消息:《光环》确定会推出Mac和PC版本!

还是我们熟悉的这几张老面孔,主演了这出“大逆转之大逆转”的好戏:微软游戏部门副总裁Ed Fries将和Apple公司共同出资建立一家新公司,专门负责发行微软出品游戏的Mac版本。而出任新公司掌门的正是我们的老朋友,Peter Tamte——刚刚离任的Bungie销售副总裁。在历经误解和猜疑之后,最后呈现在我们眼前的竟是一个出奇圆满的大结局。这下PC和Mac玩家可以放心了:《光环》会有的。

这段日子对于Bungie的员工来说,意味着两个字:搬家。在收购前,Bungie内部分为三个小



组:两组驻扎在大本营芝加哥,另一组在加州的硅谷,称为Bungie West Coast Studio;收购后,这三组人马将重新整合,并全部迁往微软总部所在地:华盛顿西雅图郊外的Redmond。各位看官可曾记得全文开头提及的地下室?没错,每个梦想都有个起飞的地方——Jason和Alexander两人出了1000美元给现在在那间地下室的住户,只为他们能被允许在老地方举行告别聚会。芝加哥的那间地下室,那个2000年秋天的夜晚,Jason和Alex心中涌动着什么呢?只怕是一江春水向东流,一言难尽……

就这样,有一些人离开了Bungie;而绝大部分人——《马拉松》和《神话》的原班人马——正在收拾行李,带着未完成的《光环》,搭下一班去西雅图的航班。打开美国地图,从伊里诺伊州五大湖畔的芝加哥,到华盛顿特区的西雅图划一根直线:这场跨越半个美国的“秋日蜜月之旅”到底是何滋味?

不过并非所有人都对芝加哥恋恋不舍。Bernie Freidin是《光环》图像引擎的程序员之一,他加盟Bungie的时间极富戏剧性:在Bungie搬到西雅图去之前10天。他当时还在Bungie和Dynamix两家公司之间犹豫:Bungie有顶级的游戏在握,但位于芝加哥——对他个人来说,大城市意味着糟糕的工作环境,他更喜欢宁静的乡村小镇。来Bungie面试那天,Bernie恰巧看到了每张办公桌上都放了张纸条,上面写着收购案概况和搬去西雅图郊区的通知。Bernie当即对自己说:“好吧,我决定了!”——看来西雅图郊外微软总



部的田园风光真是深入人心。于是,《光环》的制作人员名单上又多了一个天才程序员的名字。

飞机徐徐降落,Bungie 崭新的一页才刚刚翻开。他们如愿以偿和 Xbox 的开发团队一起定义这个被赋予了无限厚望的崭新平台。硬件方面,Jason 等资深游戏程序员对 Nvidia 提供的图像系

统提出了许多意见,力图使驱动更加完美地发挥机能,也使将来的开发更得心应手。软件方面,没有人怀疑《光环》将成为 Xbox 首发游戏中的一颗明星——这也意味着之前的“MW99版《光环》”和“E32K版《光环》”都已作古,《光环》新一轮的转生在西雅图郊外的秋天开始了!

从诞生起就背负了太多关注的《光环》,如今又经历着其他游戏少有地再次“回炉重炼”。一款大作的诞生到底要多久呢?且看 Bungie 如此打造《光环》的图景,正可谓“前缘尽弃从新主,闭门造车独乐乐”。

预知后事如何,且听下回分解。

[第五回] 现世!

千锤百炼终出鞘
光芒万丈定乾坤

时间:2001年11月15日

话接上回。在业界打拼多年的 Bungie 终于悟到了“游戏规则”,创始人 Alexander 在评价 Take 2 收购 Gathering of Developers (独立的 PC 游戏开发商)时,一语道破行内天机:“PC 游戏利润越来越薄,财政压力越来越大,谁都想进入客厅,只可惜不是每个人都买得起开发主机游戏的门票。”独立制作公司除了“卖身”,别无二法……如今安身微软麾下的 Bungie,其实正处于历史上最好的时刻——离他们的梦想最近的时刻。

从具体操作的角度来说,《光环》是 Bungie 灵魂人物 Jason Jones “亲手”参与最少的作品:没有编制过一个关卡脚本,没有写过一句台词,只做了很少的编程。绝大部分时间他都在不停地说话,不停地和团队沟通——他已然从亲上火线的程序员,蜕变为一个成熟的设计师。而新的幕后身份却丝毫不比原来轻松些许。

他后来回忆道:“我们在西雅图最先确定了三件事:一个坚实的故事、一个强劲的技术基础,还有我们对哪些元素可以增进游戏乐趣的判断力。当然还有许多不可预期和没有决定的事情,但根基已经打好了。”

王世凯 (Shi Kai Wang 音译) 是 1998 年 8 月起就在 Bungie 供职的美术设定师。在光环项目中,他负责 Covenant (星盟) 的原画设定——没错,那些沦为你枪下游魂的星盟异形都源自他手绘的原稿。(人类的原设由 Bungie 元老、《光环》的美术指导 Marcus Lehto 担纲)

世凯在回忆起光环的开发时侃侃而谈:“我们遇到的最大挑战就是我们一直在转换平台,这个过程中我们必须不断挑战自己。我们把《光环》从即时战略 (RTS) 一直改到第三人称,最后是第一人称射击;平台也由 PC 到了 Xbox。每个新的决定也就意味着新的责任。Xbox 机能强大,足以创造迷人的效果,但也让我们经历了一个‘V 字形’

的学习曲线。先进的图形技术让我们得以逼真地模拟环境,而模拟现实要比我们想像中困难得多。我们是在创造一个幻想的世界,但要让它看起来真地存在。你有没有试过,在没有现成的等离子武器的参照下,去设计一个等离子能量盾,还要让它看来写实逼真而不只是游戏里的玩具而已……”

“第二个重大的挑战就是我们对自我的期许:我们究竟能达到什么样的高度。整个团队都抱着一种小公司创业才有的干劲,仿佛我们是要去征服全世界。收购案并没有动摇我们的抱负心。大家都在对我们所做的一切反复进化,我们不停地一遍、两遍、三遍、四遍地重复修改每个人物、道具、效果,乃至整个关卡。我们推进到我们不能再推进为止……或者到条件已经不允许了为止。”

就这样,1999 年就宣布的《光环》一波三折峰回路转,远超一般作品 12~18 个月的“开发寿命”,跨入了 2001 年的门槛。

2001 年 3 月 13 日,微软在 GameStock 展会上,第一次官方公布《光环》将在 Xbox 平台上发售。此时的《光环》已经正式成了一款第一人称射击游戏。“GS01 版光环”所承诺的游戏特性包括:

●丰富的武器选择。人类和外星人的武器都可以使用,包括半自动手枪、星盟等离子光剑、火箭发射器和火焰喷射器。

●可使用交通工具。如星盟的飞行器、气垫船,还有人类战车 and 坦克。

●游戏场景将在室内与户外有机切换,战斗



将变得更浩大、更复杂多变。

●形形色色的任务模式。将有营救、护送、侦察和狙击等任务类型,当然也不会少了传统的爽快的遭遇战。

●将支持多人游戏模式。

游戏的故事依然是与“星盟”作战的未来科幻架构,一如 Bungie 过去的作品,《光环》的故事人物众多,曲折复杂,极有深度;图像方面,Xbox 版的《光环》毫不讳言将拥有“全球最领先的游戏平台上,最领先的图像系统。”预定发售日期锁定在 2001 年底,成为 Xbox 的首发作品。

Bungie 的 Fans 很快就忘却了去年的并购,转而将注意力重新聚焦到等待了太久的《光环》上。显然,《光环》将继承 Bungie 所有值得骄傲的血统:《马拉松》那样自由庞大的世界、曲折的科幻剧情、激烈的多人联网对抗;《神话》那样狡猾的敌人 AI、多变的任务模式……但现在还只是 2001 年春天,甚至还没有人知道 Xbox 会是个什么样子,就更别提 Xbox 上的光环了。大家都翘首以盼 5 月的 E3 大展,能获得更多关于光环的直观感受。

有谁能比铁杆玩家更焦急地期待着《光环》的



来临呢?当然是Bungie自己。3月的GameStock展会后,留给Bungie的时间所剩无几。因为Xbox在美国全球首发的日期是2001年11月8日——这也是首发游戏《光环》无法逾越的生死线。Bungie的压力可想而知。

Jason后来不无调侃地回忆道:“我是个怪胎……在《光环》开发最黑暗的日子里,我总在凌晨两三点到家,第二天一早八点就要起床,但这段日子我还是把整整七卷的《阿曼半岛战记》通读了一遍……”如此痴迷于历史、神话故事和科幻小说,无怪乎他的脑子里能蹦出《光环》这样的游戏剧情来。

2001年5月的E3大展又临近了。展前吹风会上,Bungie不得不遗憾地放出来:时间紧迫,他们很可能没有时间来制作Xbox版《光环》的在线游戏部分了。Bungie对媒体表示:“很不幸,如果得不到更多支持,我们就无法为Internet联网作战编程。所以Xbox版的《光环》将无法在线对战,除非MS把他们的网络架构搞定。我也不认为今后会推出任何这方面的补丁。”实际上,微软此刻还没有准备好他们的网络计划——也就是后来大红大紫的Xbox Live官方网络服务。

好在游戏的单人部分在严格保密的闭门测试中一片叫好。Jones回忆起收尾阶段的工作时说:“你要知道每个(参与试玩的人)都觉得你们的游戏提供了同一种体验,你知道很快就会有无数的玩家舒舒服服地坐在那里,拿着手柄享受这款游戏——这感觉太棒了!”2001年11月9日,Xbox在北美正式发售。Bill Gates亲自出马来到了午夜发售现场为Xbox助阵。巨人微软终于迈出了进军家用游戏主机市场的第一步——相信诸位看官也都是见识过游戏业历史沉浮的个中好手,谁



都明白决定一款主机命运的往往就是有没有那样几款独占的“杀手级应用”(Sony爱用的一个词)。

而Xbox的“杀手级应用”无疑就是《光环》——定义一款游戏主机的标志性作品。

Xbox发布一周之后的2001年11月15日,历史选择了光环,光环也改写了历史。转战多个平台、历经数年蛰伏后的光环终于印着“Only On Xbox”的独占标签,以《光环:战斗进化》(Halo: Combat Evolved)的名字摆到了北美各大游戏零售店的货架上!

器)。

●车辆及徒步作战

你可以用任何方式来完成——驾驶各种不同的强大交通工具摧毁敌人的基地!你可以任意选择偷来的圣约人飞机或人类的车辆,尽情在战场上“逞凶”。

●室内及室外的战斗

在单人战役及多人联机模式中,玩家可以在超精细的室内及室外环境中进行战斗,体验猎杀敌人的快感!

●极度的多人联机快感

组织队伍、选择角色、合作战斗。用分割画面、网络联机进行决战对决,或是在单人战役中与同伴一起战斗!

●无可比拟的任务变化

在发掘游戏最黑暗的秘密过程中,与敌人进行各种不同方式的战斗。体验形形色色的任务——攻击敌人前哨、突击地下实验室抢夺先进科技、拯救陷入敌境的同伴、窃取敌人车辆及武器,并狙击敌人的首脑!

●真实的特效画面

《光环》拥有世界最顶级游戏平台Xbox上最强大的图像引擎。炮火撕裂屏幕、爆炸照亮黑暗的房间,现实与虚幻间融合为一体,再也分不出是真是假。

●丰富的科幻体验

《光环》让玩家体验好莱坞电影般的科幻新体验。藉由丰富的故事情节,生动的角色及狡猾的敌人——《光环》将满足所有科幻迷的梦想。

可以说,《光环:战斗进化》不但实现了此前GS01版《光环》所承诺的游戏特性,而且更为出色、全面。《光环》一上市就立刻成为Xbox平台的领跑游戏。先是当时数一数二的画面让媒体和



最终零售版(史称HCE)的《光环:战斗进化》官方宣布的游戏特性如下:

●支援杜比5.1声道

完整的环绕音效体验!你可以在游戏中听到后方同伴大喊救命的时候,从前方传来敌人的怒吼声。你也可以听到子弹从身旁飞过,击中敌人的声音。

●超多样化的武器系统

使用人类或圣约人的武器来消灭敌人,各种不同的武器任君选择,从近身武器(半自动手枪)到大型武器(火箭筒及火焰发射

玩家一片赞叹，接着如潮般的评测文章开始道出《光环》真正的价值所在——“这是自《黄金眼》(GoldenEye)之后，第一款真正在主机上完美体现第一人称射击快感的作品，该作在Xbox手柄双摇杆下的控制只能用完美来形容。”最后就是无尽而火热的局域网对战……

同步推出多语言版本也是微软实力的充分体现。日语、韩语、繁体中文、法语、意大利语等版本的《光环：战斗进化》全部进行了字幕、语音完整的本地化，先后在各国家推出。这恐怕也只有像微软这样在全球推出Windows的软件大鳄才有这样的效率和质量控制力。

11月才上市的《光环：战斗进化》一举拿下了

当年IGN.com、《Electronic Gaming Monthly》、《Official Xbox Magazine》、AIAS等著名网站、杂志和协会评出的“年度游戏大奖”；至于“年度最佳FPS”、“年度最佳音效”等奖项更是拿到手软眼花。

经过漫长的阵痛和锻造，《光环》终于不负众望，在游戏业界青史留名，成为Bungie的又一块金字招牌，更霸气十足地成了微软Xbox平台的镇山之宝。

2002年4月8日，度过圣诞节寒假和一个春天的疯狂销售，微软宣布《光环：战斗进化》在美国和加拿大的销量突破了一百万大关（全球其他市场未统计）。要知道这时Xbox才发售了不到6个月，考虑到新主机的占有量和一款原创作品，《光

环》在高手如林的百万大作中，也绝对属快跑健将——后来的事实充分证明，《光环》不但跑得快，而且耐力持久，堪称一款长期热销的“马拉松”作品。

如果说“一款游戏救活了一个主机”这样的评价有些言过其实，那么“For Halo, think Xbox!”（想玩光环，就去买Xbox吧！）这句话倒的确确是许多玩家的亲身经历。

篇幅所限，本文无意赘述《光环》的种种开创性细节。众所公认，《光环》的出现证明了主机平台上FPS游戏的独特价值，树立起新一代主机平台的FPS标准。好一个《光一类：战斗进化》，好一个“千锤百炼终出鞘，‘光’芒万丈定乾坤”！

预知后事如何，且听下回分解。

[第六回] 再临！

不断进化续新作
来日方长不可期

时间：2004年11月9日

随着《光环：战斗进化》的空前成功，一款游戏更为广阔的影响力也开始逐渐显现。

首当其冲的便是游戏周边产品的开发。

2002年8月11日，《光环》第一款周边纪念产品《光环游戏原声音乐大碟》上市。该CD收录了玩家耳熟能详的《光环》游戏配乐，让玩家再次领略到了那些耳熟能详的音符。比如游戏主菜单作为主题曲的人声哼唱，荡气回肠、悠远深邃，配合那一轮不断在太空中漂浮旋转的环形建筑物，令人百听不厌。实际上，有不少光环的铁杆玩家对这段开场曲痴迷至极，停留在主题画面，什么都不

干，就是反复聆听……直到Xbox设定的六小时无人操控自动关机功能被激活为止。（当然，前提是你打开了这个节电选项）

音乐CD如果只是重温游戏中的美好感觉，那么为《光环》推出官方小说的意义则更为重大，也是游戏改编小说鲜有的大手笔。

微软游戏部门内设的“特许经营产品开发组”（Franchise Development Group）是专门负责运作游戏周边产品的机构。《光环》的一大显著特点就是其丰富的科幻剧情设定——而这一点也很早就进入了微软的视线。

微软自从收购了Bungie，开始Xbox版《光环》的制作后，便很快和两位职业科幻小说作家Brannon Boren和Eric Trautmann签约，为《光环》游戏创作文本，从更加宏大的角度扩充游戏的世界观。他们两人把Bungie原先的故事加以拓展、丰富、细化，综合成一本名为《光环故事圣经》（Halo Story Bible）的资料大全，其中详细描述了光环世界的科技原理、人物的背景故事设定、还有许多地点、事件的具体情况。Brannon还协助创作并且重写了《光环》游戏的台词脚本，所以他的名字上了一代游戏的制作人员名单。

HALO

NOVEMBER 9



【花絮】

「光环」秘密的守护人

Brannon Boren 访谈(节选)

问: 在当今的环境下,你的工作已经成为一项独立的重要工作,还是包含在游戏设计过程中的作家或“思考者”?

答: 我不能和你谈论微软内部游戏团队的分工和组成,但我能讲讲我在电子游戏业界见到的风气。的确有必要好好雇一个人来专门负责故事、设定、人物和台词,但是在游戏开发团队中这个岗位却往往被认为是可有可无的。

问: 你的个人背景能透露吗?

答: 我在佛罗里达 (Florida) 的太空港长大,靠近卡娜维拉尔角 (Cape Canaveral, Nasa 的发射基地)。我的父亲曾为双子座 (Gemini) 和阿波罗 (Apollo) 计划工作,所以我从小对天文学、科幻和科普知识耳濡目染。我受正规教育的专业是生物学。这在我的写作中很有用。

我在桌面 RPG 领域出道是从写作《自由枪骑兵》(Freelancer, 微软的一款太空自由贸易游戏大作,曾荣获 1999 年 E3 最佳展出游戏大奖) 开始的。创造人物和设定是 RPG 设计的一部分,所以当我转向 Xbox 平台时,我已经具备了这些必要的技巧——当然游戏机平台还是很不一样。过去的两年里我学到了很多,现在我越来越觉得这份工作乐趣无穷。会有失策和倒霉的时候,但恐怕我从你们这帮玩家这里不会得到太多同情:)

问: 你有兴趣把光环的世界观改造成一个 RPG 吗?

答: 我想《光环》的 Fans 当然希望游戏产品能让他们更深入地了解光环世界 (比如像小说那样细致入微),但不是每个好创意都能成为一个好产品。当然,我们还是很看重玩家网站上的意见。

问: 既然你提到这么多游戏,那我想请你比较一下 Bungie 的 Fans 和其他游戏的 Fans。

答: 《光环》的铁杆支持者们真是太棒了;他们的热情和能量更是不用细说。我自知事无巨细,必须努力做好,因为你们这帮家伙很快就会发现老夫的不足之处。我也是个《光环》迷啊!

问: 在你接手之前, Bungie 把光环的故事发展到什么程度了?

答: 在我到来以前,《光环》的故事已经酝酿得很久了。我没有改动《光环》游戏的故事线,不过我也写了一些东西补充到游戏手册的背景故事和介绍里。可以说由我来编写台词,是天时地利的结果。正好有这样一个机会让我参与这个很酷的项目,当然我也欣然接受了。



HALO 2

问: 好,这可能要涉及你“无可奉告”的内容:在你接手的时候,对于士官长从何而来、斯巴达计划, Bungie 到底有没有做过充分的设想?

答: Bungie 设定了他们想像中与游戏相关的一切事件。但不包括士官长的童年和整个斯巴达计划的历史。所以对一部好游戏而言已有足够的故事素材,对一部好小说而言就显得太单薄。我们决定着手《光环》小说的写作时,就需要极大地丰富它。

问: 在你所构建的光环世界中,你对哪部分设定最为自豪?

答: 这很难说……两样——有关人工智能科塔娜的详细技术资料,还有凯瑟琳·哈尔茜博士这个人物 (主持斯巴达计划的女科学家)。

问: 你能告诉我们《光环故事圣经》有什么物理特性吗?

答: 你一定不想让它掉在你脚上。(编注:意喻这本书非常厚重,份量十足)

问: 我们在将来还能看到哪些《光环》的周边产品?

答: 好的,你肯定已经在美国国际玩具展上见过《光环》的动作玩偶了。他们简直酷毙了!我们办公室里还有样品,我都等不及要买个来玩。我要科塔娜在我的台子上保护电脑不让黑客袭击,再让士官长看守我的 CPU 不受更直接的威胁。哦~耶!

游戏小说第一部《光环:致远星的沦陷》非常成功,要感谢 Eric Trautmann,是他坚持将游戏小说摆在第一位,当然还有我们的天才作者, Eric Nylund。马上能看到下一部光环小说《光环:洪魔》……还有更多《光环》的周边产品在开发。不能再说了,对不起!

当《光环》的官方游戏小说一口气推出三本时,玩家丝毫没有感到意外——庞大的《光环故事圣经》保证了整个光环世界体系的宏大和完整。这既得益于Bungie一以贯之的传统,更要感谢微软独到的眼光。可以说,像《光环》这样投入巨大精力来建设游戏剧情的例子,在游戏业界不能说无出其右,至少也是凤毛麟角。

已经出版的三本官方小说(中文版即将上市)简介如下:

《光环:致远星的沦陷》Halo: THE FALL OF REACH

作者: Eric Nylund

讲述《光环》游戏一代之前的历史和背景故事,宏大的星际史诗。

《光环:洪魔》Halo: THE FLOOD

作者: William C. Dietz

紧接上部,和《光环》一代游戏剧情同步,讲述光环上发生的一系列惊心动魄的故事。

《光环:初次反击》Halo: THE FIRST STRIKE

作者: Eric Nylund

紧接上部,讲述士官长如何回到地球等在游戏一代之后,二代之前的故事。

《光环》官方小说三部曲极大地丰富了游戏中所没有提到的丰富故事和无暇解释、展开的设定。虽然作为一款FPS游戏,不可能像角色扮演游戏那样事无巨细地把小说中的剧情一一搬演,甚至某些细节小说和游戏可能还有些微出入,但值得一提的是,Bungie依然掌握着《光环》游戏剧情的绝对自主权。

随着小说的推出,游戏的生命力也得到了有益地延长。展现在玩家面前的不再只是那几关游戏战役,而是一个错综复杂的科幻故事体系。第一本小说《光环:致远星的沦陷》一经推出就狂卖15万本,荣登畅销书排行榜前茅。

更为有趣的是,Fox电视网旗下的卡通频道还根据《光环》游戏剧情制作了一部风格搞笑的卡通系列短片《光环宝宝》(Halo Babies);《光环》的玩偶模型、原画设定,甚至是真人大小、用金属打造喷漆完成的士官长盔甲都不断地出现在人们面前。《光环》全美冠军挑战赛更是在全天24小时播出的游戏频道G4TV引起了热潮。

至此,《光环》不再只是一款游戏,而成了一种流行文化。这折射出当今游戏业的一大趋势:不断向出版、电影、玩具、动漫等周边娱乐产业进军——游戏业已经成为重要的原创内容制造商之一。

墙外花香一片,Bungie内部当然也没闲着。如果说《光环:战斗进化》还有什么不尽人意之处,那最大的遗憾莫过于无法上Internet联网对战了。上回书说过,由于开发时间紧张和Xbox Live规格尚未明确,全力将单人战役推向极致的Bungie没能在《光环:战斗进化》中构建Internet对战

系统。因此,《光环:战斗进化》完成后,Bungie内部萌生过制作增加网络对战功能的“完全版”或补丁的念头。

每年5月的E3大展就像是一场定期考试,有责任心的开发商都会借此机会展示自己一年来的努力。Bungie苦心多年的答卷已经得了高分,2002年的E3,他们甚至觉得自己应该得满分的。E3 2002的微软展前吹风会主推的焦点是Xbox Live——微软为家用主机设计的全新官方网络服务。Jason Jones作为发言的开发商代表之一说:“(我希望能)按照Bungie原来设想的光环,来补上那一块。”没错,他指的“那一块”就是对应Xbox Live环境的联网对战功能。

可惜Bungie最后没有推出补丁或传说中的“《光环1.5》”。原因很简单:《光环2》来了。

E3展后没过几个月,2002年8月8日,又是在那个熟悉的城市——纽约,微软在自己主办的X02发布会上正式公布了两款Xbox首发作品的续作:《光环2》和《世界街头赛车2》(Project Gotham Racing 2)

从《光环:战斗进化》上市的那天起,Bungie的小伙子们就有了新的责任和负担:续作该如何进化?外界不断增长的掌声和荣誉无疑让他们倍感压力。而官方公布《光环》的续作更是出人意料,显然比一般作品要早得多。

X02上展示了一段广为流传的《光环2》宣传视频“飞向地球”(称为X02 Teaser)。这段游戏引擎实时渲染的动画里,士官长雄风不减,在节奏明确的音乐中一步步走出舱门,配备好武器装备,然后纵身一跃,跳向太空中一颗被圣约人战舰围攻的蓝色行星——地球。这段视频展示的图像比一代更为细腻,更为复杂的凹凸贴图效果出色。

此时公布的发售日期是2003年的圣诞节档期——这似乎是个顺理成章的开发周期。

然而《光环》系列的作品总是有一种奇怪的宿命,开发周期总是会不断推迟。诸位看官没有忘记另一个悬念吧?就是《光环》的PC和Mac版本。

说来搞笑,《光环》的PC和Mac版本迟迟难产的原因其实也很简单:Xbox版卖得太好,没有人愿意为这么一款出色的作品做移植。

2002年7月开始接手《光环》移植工作的Gearbox公司也非常意外。Gearbox是家专门做代工和资料片的小公司,为《半条命》做过一些资料片,还参与过《托尼·霍克滑板3》、《007夜火》等。他们的移植工作主要有两个难点:一个是移植的图形技术的

硬骨头:Gearbox只好硬上,移植版全面支持DirectX 9、把所有的像素着色效果都重写了一遍;另一个则是创造性难题:PC版要实现Xbox版未竟的“遗愿”——Internet多人联网对战。

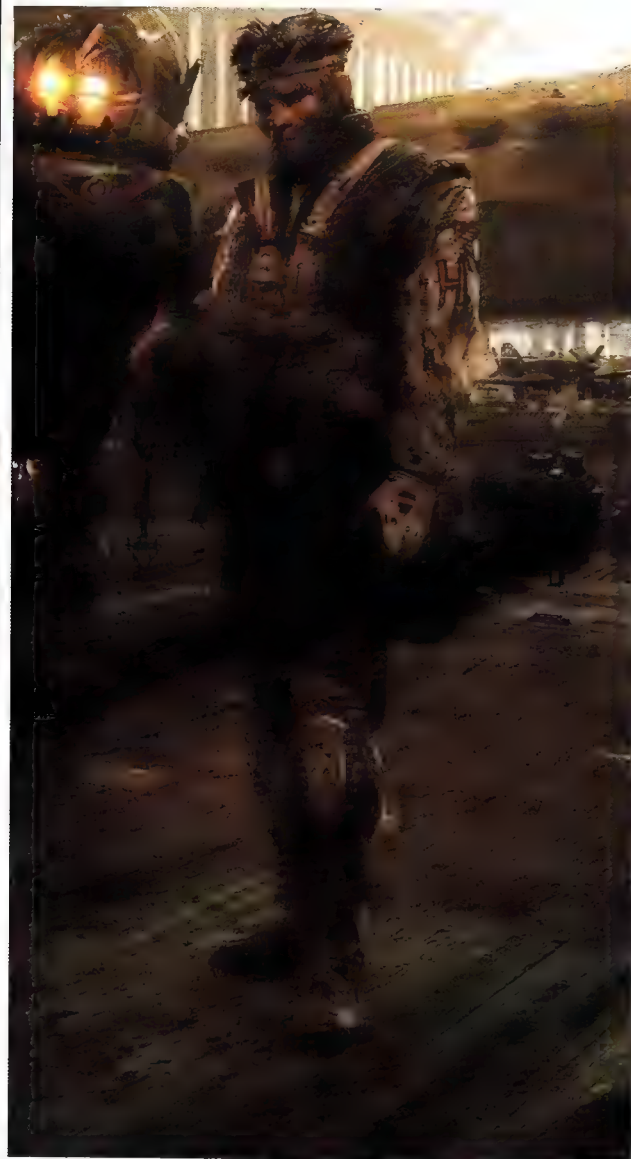
2002年又转瞬即逝,把两个美好的诺言留到了2003年。打造《光环2》所花费的时间实际上要比《光环》多得多。

E3又来了,每年我们都期待着更多精彩的展示和信息轰炸,同时也一遍又一遍地摇着头,质疑大屏幕里的预告片是实时渲染还是CG动画……这就是玩家所专美的乐趣。2003年的E3,Bungie的表现再次让玩家热血沸腾。史称“E3 2K3《光环2》Theater”的预告片在E3大展上引起了轰动。Bungie的眼光绝不仅仅是做“主机平台FPS霸主”——士官长的对手的是全球最顶尖的FPS大作。说2003年的E3是FPS的竞技场并不为过:Valve公司出人意料地公布了《半条命2》(Half Life 2);id展示了最新的《毁灭战士3》(Doom 3)的惊人影像片断;EA的《战地1942》(Battlefield 1942)继续引领着二战类作品的风潮。但《光环2》自有独门功夫。

“《光环2》Theater”展示的这段8分钟影像看来是实际游戏中的一关:士官长来到地球,经过伤亡惨重的战地,逼真的音效和伤员营造出紧张的氛围。第一个让《光环》迷们鼻血直流大呼小叫的场面很快就出现了:一名受伤的战士给了士官长一把枪——士官长举起双枪开始射击!接着士官长又穿过复杂的通道来到城市的街道上。第二个爆料接踵而至:士官长迎面开来的幽灵气动力摩托纵身一跳,一脚踢飞车上的菁英,夺过了敌人的载具!最后在一场动人心魄的追逐战后,整个视频在士官长面对一群从天而降的菁英中结束。不知不觉中,你才感到刚才的视频是全实时的啊,会忍不住再看一遍……

实际上谁都会遇到麻烦。Bungie坚持在一台Xbox开发机上实时展示这段8分钟的演示。但是上在E3的前夜,他们在最后一次运行这个Demo





时,突然在进行到一半时死机了。不是画面延迟也不是掉帧,而是最恐怖的……彻底蓝屏。代码查了又查,变量算了又算,就是找不到问题所在。最后,罪魁祸首原来是洛杉矶会展中心的火热气氛,加装了超大风扇的Xbox依然拒绝配合。在换了N个风扇后,一切终于恢复了正常。

E3上的闭门展示后,微软在6月13日向所有

玩家和媒体公布了这段视频的高清晰+5.1声道版本。视频公布后的火爆程度不亚于公布具体发售日期,因为这段Demo视频似乎已经展示了一个非常成熟的关卡,似乎年底发售指日可待。Jason Jones在谈起对《光环2》的感觉时说:“《光环2》和《光环》非常像,但那是着火的《光环》,是每小时130公里速度穿过战地医院,后面追着直升机和忍者……而且,忍者也是着火的。”

因为这番话,Bungie.net上这个“火烧忍者”的卡通形象就被一些铁杆玩家当成了《光环2》的吉祥物——而不管是Bungie还是玩家,都有些等得火烧眉毛了。

但是《光环》系列跳票的“诅咒”依然没有被破除。

7月初,刚刚展示完Demo视频的Bungie突然公开表示:2003年年内肯定不会有《光环2》,并且他们就此已经和微软方面进行了沟通,微软则鼎力支持Bungie的决定——不论花多少时间,关键是让最终摆到货架上的《光环2》成为经典。

面对无数玩家“何时发售?”的追问,Bungie.net上永远是那句回答:“When it done.”(好了自然就好了。)

看似俏皮,甚至有些讽刺,其实Bungie对该说什么、不该说什么心知肚明。Bungie官网上的一段话代表了他们的态度:“Bungie早就习惯了续作——毕竟,我们

的金子招牌《马拉松》和《神话》都出过续作。诀窍就是保证物有所值,对玩家对开发人员都是这样。如果你没有什么新鲜的要说的,那最好闭嘴。”

那么,在等待《光环2》的日子里我们说些什么呢?

这就是Bungie的运气了——在等待《光环2》的日子里,《光环:战斗进化》继续创造着长年走

红的奇迹。

2003年7月14日,美国独立日,微软宣布Xbox版本的《光环:战斗进化》已经在全球突破了三百万份的销量。

Gearbox制作完成的PC版《光环:战斗进化》在2003年9月底发售,年底日语、繁体中文、法语等等各国语言版本也相继在全球上市,很快把Xbox上的FPS旋风刮到了强手如林的PC平台。著名电子竞技赛事CPL和微软很快就联手推出了PC版《光环》的联赛——PC版《光环》素质依然极高,成为2003~2004赛季的CPL固定比赛项目。这再次证明《光环》的游戏内涵具有跨越平台的独特魅力。随着PC版《光环》的再掀高潮,显然又一次刺激了玩家对Xbox上《光环2》的期待。

年底,坚持了2年首发价49.99美元的《光环:战斗进化》降到了29.99美元;《光环》的原声音乐大碟也推出了加送歌曲和E3《光环2》视频DVD的特别版。各种《光环》冠军赛在正式推出Xbox的世界各国此起彼伏……

行文至此,突然觉得接下来的故事,许多玩家都已经耳熟能详。与其再摆谱说书,不如一起回忆这一年多来有关《光环2》的点点滴滴:

2004年的E3,《光环2》的多人游戏演示视频再次让人惊呼。11月9日的发售日期也最终确定——那一夜北美的疯狂报道好像还没结束;纽约时代广场“Toys R Us”专卖店大屏幕的倒计时好像还在跳动;橙色的双枪士官长大幅海报;限量版铁盒中DVD的花絮;在游戏中第一次扮演菁英的狂喜;通关字幕后那个科塔娜诡异的眼神;三个月《光环》小说翻译的甘苦;《光环2》多人任务地图包的推出;《光环》电影投拍的消息;Bungie为帮助受飓风灾害而义卖的“Fight the Flood”T恤衫……

这一切的一切,就是我热爱的《光环》,我热爱的Bungie。一路絮絮叨叨说到这里,已经不是什么《光环》进化史,最后竟成了一次狂热玩家心路历程的美好回忆。篇幅所限,Bungie和光环的故事还远远没有说完、说尽。就此搁笔,再次开启我心爱的绿光《光环》限量版Xbox,进入《光环》的世界……一起来吧!

~谨以此文献给 Bungie Studio~

【花絮】

神出鬼没的 Bungie 大神 Jason Jones

如果各位看过Xbox官网放出的《光环2》制作幕后视频,那么应该见识过Bungie的当家人Jason Jones的音容笑貌吧——他的嗓音非常特别。所以在很多游戏中都可以听见他的声音——只是都是小配角,你不知道而已。比如《横行霸道 罪恶都市》长长的声音出演列表中就有他……而作为业界资深的程序员和游戏设计师,他的名字也会在很多大作的感谢名单中出现,不信你去翻翻:《暗黑破坏神II》(DiabloII)的Thanks to... Ring of a Thousand,还有《神话时代》(Age of Mythology)的特别感谢名单。



《光环》电影版

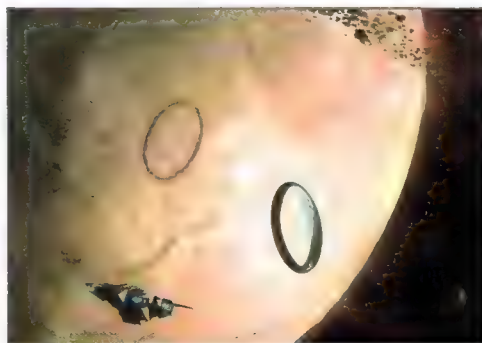
什么游戏改编电影最成功？这个问题显然不会有定论。但《光环》电影版将极有可能成为历史上最成功的游戏改编电影，原因有二：一是游戏本身的影响力，二是这部电影将拥有一个超级强大的制作班底。

来自电影情报网站 Variety 的报道，20 世纪 FOX 公司和环球电影公司都与微软公司接触，准备将基于《光环》改编的电影搬上银幕，为此这两家公司将支付给微软 500 万美元。环球电影公司将代理影片美国国内的发行，而 20 世纪 FOX 将代理该影片在海外的发行，两家公司将按照每家 50% 分享影片的总收益。

游戏的制作公司 Bungie 在制作《光环》之前就已经闻名于业界，电影版的《光环》当然也不会让一群无名之辈操刀。《光环》的游戏剧本是由 Alex Garland 撰写（曾经写过《28 Days Later》），微软为此支付了他 100 万美元。现在他将重新改写电影剧本，然后由环球电影公司负责拍摄。

除此之外，还有更震撼的——奥斯卡大导演彼得·杰克逊将担任电影版《光环》的执行制片人，共同担任的还有福兰·沃尔什。前者因为指导了《指环王》三部曲而名声大噪，后者则担任了该片的剧本。彼得·杰克逊在新闻发布会上透露，《光环》一片将在新西兰的威灵顿进行拍摄，这里也是杰克逊拍摄《指环王》的地点。

至于电影上映的时间，目前还没有一个准确的消息，据说将在 2007 年上市。电影的概念原画目前已经公开了，从这些概念原画上来看，电影版的《光环》将延续游戏版本的画面风格，也许过不了多久我们就能看到这部电影的预告片了。



A		C
B		
D	E	
F		



- A 比游戏更加具有战争气氛的场景原画。
- B 光环和一座行星，根据光环的体积我们可以想象这座行星有多大。
- C HE NO ANGEL（他不是天使），是的，他是拯救人类文明的士官长。
- D 似乎是 Fans 自己原创的电影版海报，但气势还是出来了。
- E 人类基地的外景图。
- F 基地的场景原画。人类基地的草图，右边的应该是疣猪号了。

Xbox游戏《光晕》官方小说第二部

光晕：洪魔

Halo: The Flood

作者：〔美〕William C. Dietz

译者：陈可（叉包饭斯DKCK）

原著出版：Del Rey (THE BALLANTINE PUBLISHING GROUP NEW YORK)

国际中文版授权：《科幻世界》杂志社（中国·成都）



【作者简介】

威廉·C·戴茨（William C. Dietz）是二十多部科幻小说的作者。他在西雅图地区长大，早年曾在美国海军和海军陆战队中服役，是名医疗兵。毕业于华盛顿大学。在非洲住过半年。在六大洲都留下过足迹。戴茨曾经做过的职业有外科技术技师、大学讲师、新闻撰稿人、电视制片人，目前他是一家国际电信公司的公共关系和市场部总监。他的小说有《怨咒军团》（Legion of the Damned）、《忌辰》（Deathday），和最新的精装本《地出》（Earthrise），还写过两本《星球大战》系列小说。他和妻子住在西雅图地区，享受着旅游、划船和潜水的乐趣，当然，还有读书。

版权声明：

独家授权中文版，特供《游戏光环DVD》第12辑（2005年11月）试读。
未经授权严禁其他媒体转载刊用。

Xbox 游戏《光晕》官方小说三部曲中文版已经翻译完成,即将由《科幻世界》杂志社出版。以下就是第二部《光晕:洪魔》的序章,请大家一睹为快!

《光晕:致远星的沦陷》

HALO: THE FALL OF REACH

(作者: Eric Nylund)

《光晕:洪魔》

HALO: THE FLOOD

(作者: William C. Dietz)

《光晕:初次反击》

HALO: THE FIRST STRIKE

(作者: Eric Nylund)

序章

军历 2552 年 9 月 19 日 0103 小时

联合国太空司令部巡洋舰“秋之柱”号,方位未知

通讯器打破了三等技术兵萨姆·马库斯匆促的睡眠。他不禁咒骂了两句,揉着惺松睡眼,看了看睡眠舱壁上的任务钟。三十六小时以来,只睡了三个小时,真见鬼。要知道飞船进入跳航以后,这还是他头一回踏实地进入梦乡。

“谢天谢地,”他低声自语,“但愿这次别出什么大乱子。”

秋之柱号跳离致远星后,船长就让技术兵分三组轮流换岗。经过一番苦战,舰船损失惨重。技术兵们忙于维修任务钟,努力让老迈的巡洋舰保持步调一致。近三分之一的技术队伍在致远星一役中阵亡,各部门都缺兵少将,不得不加班加点。

其他人员自然全部进入了冷冻装置——每次跳航迁跃空间,他们都能冬眠一次。两百多次战斗出击,马库斯只在低温舱中休息了不到七十二小时。现在他真是困极了。只要能不受干扰地好好睡上一觉,哪怕是低温复苏带来的种种不适,他都觉

得求之不得。

话说回来,其实也没什么可抱怨的。凯斯船长是位才华卓绝的战略家。秋之柱号的每个船员都清楚:敌军攻陷致远星时,他们离粉身碎骨不过咫尺之遥。致远星,这座重要的太空军事基地被摧毁了。圣约人军队将整个星球烧成了灰烬,死伤数以百万计——地球军硕果仅存的防御力量就这样化为了遍野的尸体和熔化的岩漿。

无论如何,他们竟如此走运,死里逃生。但萨姆却压抑不住一个念头:秋之柱号上每个活着的人,命都是借来的。

通讯器又开始叫了,萨姆扭动着从铺位挣脱。他用力掀了一下通讯面板。“我是马库斯,”他无精打采地说。

“抱歉叫醒你,萨姆,但我要你下到2号低温舱来。”技术主任谢泼德听起来精疲力尽,“有重要任务。”

“2号低温舱?”萨姆重复着,没搞明白,“出什么事了,汤姆?我又不是低温休眠专家。”

“不能告诉你详情,萨姆。船长严禁在通讯频道里说。”谢泼德回答,声音轻得几乎听不见。“怕隔墙有耳。”

萨姆被上级的口气吓了一跳。从军校起他就认识汤姆·谢泼德,从没听到这家伙说话这么鬼鬼祟祟。

“听着,”谢泼德说,“我要个信得过的人。没有是否,就是你了,老兄。你不是检查过休



眠系统嘛。”

萨姆叹了口气。“几个月前……的确查过。”

“我正给你的终端送信,萨姆。”谢泼德接着说,“它会让你明白些的。转存到掌上电脑里看,带上你的家伙,到我这儿来。”

“明白。”萨姆说。他站起来,扭身钻进制服,走向终端。他启动电脑,等谢泼德上传过来的文件。

一边等,他一边盯上了一张贴在屏幕边缘的双人照。萨姆用手指轻轻擦了几下照片。有位漂亮姑娘凝固在小小的照片里,在他背后盈盈微笑。

终端响了,谢泼德的信出现在萨姆的信息队列上。“信收到了,长官。”他对着通讯器话筒喊了一声。

他打开文档。新消息的头几行在屏幕上滚动,疲惫不堪的他随之皱起了眉头。

>加密文件/仅供阅读/马库斯,塞缪尔 N.
/编号: 18827318209-M

>密钥: [私人信息: “伊莲的纪念日”]

他回头端详妻子的照片。快三年没见到伊莲了——自从他上次离开地球故土以后。他想没有哪个服役军人能在未来几年内见到自己的爱人。战争总是铁面无情的。

萨姆的眉头愈发沉重。联合国太空司令部(简称UNSC)的人们都避而不谈回家之类的话题。漫漫无期的战争岁月,致使军队士气低落颓丧。身在前线却心怀故乡,只能让这一切雪上加霜。实际上,汤姆用私人信息作为安全编码可真够稀奇的。提醒萨姆在解密时,别忘了妻子。这种事完全不符合技术主任汤姆的个性,只有对安全性担心到偏执狂地步的人才想得出来。

他键入了一串数字——他结婚的日子——解密程序启动。几秒后,整个屏幕布满了电路图表和技术读数。他训练有素地浏览着文件,突然一股肾上腺素闪电般地驱散了他的困乏。

“天啊,”他说,嗓子一下子都扯哑了。“汤姆,



这东西……这家伙就是我想的那个？”

“没错。快下到2号低温舱来，萨姆。我们要解冻一个重要货物——飞船也快回到正常空间了。”

“我这就来。”他说，关掉通讯信道连线，疲乏全消。

萨姆很快将技术文件转存到掌上电脑，删除了电脑上的原件。他大步流星走向舱门，突然停住，从工作站（简直慢得像“马后炮”）上取下伊莲的照片，插进口袋里。

他径直冲向电梯。如果船长想让2号低温舱里的房客复苏，那说明凯斯船长预估到局势还会恶化……甚至，已经恶化了！

※ ※ ※

人类设计的舰船往往把指挥区安置在船首；而圣约人则不然，他们建造舰船更为理性，控制室深藏在全副武装的层层船甲内，除了致命打击外几乎坚不可摧。

区别还不止于此。圣约人菁英们不喜欢自己被一堆控制面板包围，何况控制设备大多无须人工维护。反重力射线构成的网格上，悬浮着一个几乎空无一物的平台——他们更愿意在这儿发号施令。

不过，奥拿·弗尔萨米舰长可没空思考这些。此刻他正站在驱逐舰中央的控制室里，目不转睛地注视着浮现在面前的数据投影。一个环状世界，光晕。不远处，一个小箭头追踪着闯入者的轨迹。第二个投影显示着一张技术图纸，标题是“人类战舰，C-II型”。第三个则持续滚动着目标数据和传感器读数。

一阵厌恶泛上他心头。这些污秽的灵长类生物不知怎么竟确有其名——更别提他们低贱的思想能想出什么名字来——这让他恨之入骨。真是十恶不赦。姓名体现着戒律的神圣，此等孽畜只配得到灭绝。

人类给他这一族类取了个“名字”——“菁英”——还有圣约人其他较低等的族类：“豺狼人”、“咕噜人”和“猎手”。这些污秽生物的轻率骇人听闻，荒蛮未开的人类居然胆敢张嘴，命名他的子民。

他停止思考，冷静下来。弗尔萨米的下颚互相碰了碰——算是个冷笑——心里开始默念箴言。此即先知圣谕，他想。谁都不会置疑圣谕，哪怕他身为一舰之长。先知已指定了敌舰的名字，他要做的就是遵从圣谕。丝毫偏差都将是可耻的渎职行为。

和同一族类的圣约人军官一样，他穿了盔甲，看上去比实际身材更为高大。这给了他一副棱角分明的形象，加上一张肥厚而咄咄逼人的下颚，应该说充分凸显了他的本色：一个极端危险的战士。他声音冷静，控制得当，开始汇报军情：“他们一



定跟踪了我方的一艘战舰。寻获来犯者后当即刻歼灭，阁下。”

弗尔萨米身旁漂浮着的幻影微微颤动了一下，他重重包裹的身体影像一阵波动。先知戴着一个高高的，装饰华美的金属头冠，上面嵌满了琥珀雕片。他有一个弯曲的脖子，三角形的脑袋，一双明亮的绿眼睛闪烁着邪恶的智慧。他外穿红色罩袍，内着金色衬袍，层层衣物之下有一条反重力带，使他的身体得以整整一个身位悬浮于基座之上。尽管他只是个初级先知，但光看穿戴就能明白，其地位依然远驾于弗尔萨米之上。

除了箴言，先知让船长忍不住回想起童年时曾猎杀过的一种尖叫的小型啮齿动物。他立刻强制自己不去回忆利爪上的鲜血；重新把注意力集中到先知，和他令人生厌的副手身上。

这副手是个低级菁英，名叫巴寇·伊卡普拉米。他上前一步代表先知发言，喜欢不厌其烦地用高贵的“吾等”自称，弗尔萨米对此很是窝火。

“情况并非如此，船长。吾等假设人类已经有办法跟踪我们的舰船做迂跃跳航。如果是这样，那为什么他们只派出了一艘巡洋舰？莫非是他们不惜代价引我们上钩的诱饵？非也。吾等认为令人信服结论是：这艘船闯入本星系乃是意外。”

字里行间无不透露出居高临下的神气，船长虽被激怒，却又不便发作。弗尔萨米可不想忍气吞声，当然他得拐弯抹角，避免冒犯先知。“这么说，弗尔萨米斟字酌句，让回应只对准伊卡普拉米，“您要我相信闯入者来到这儿，纯属意外？”

“不，当然不是。”伊卡普拉米傲慢地答道，“虽然就吾等的标准看来他们还很原始，但不可否认的确也是智慧生物。和所有智慧生命体一样，他们冥冥之中被上古先贤的真理和知识之光引领而来。”

和同一种姓的成员一样，弗尔萨米只知道先知在一个神秘的、被抛弃的星球上进化而来，那里曾居住过真理之主。然后，上古先贤离开了那里，原因只有他们自己知道。这个环状世界绝佳地证明了上古先贤们的强大……和神秘莫测。

弗尔萨米很难置信区区人类竟能被引领至此，即便是上古先贤的智慧。但伊卡普拉米是代替先知说话，这就确定不疑了。弗尔萨米点了一下面前发光的面板。一个符号泛起红光。“准备发射等离子鱼雷。听我命令。”

伊卡普拉米举起双手以示警告。“住手！吾等禁止攻击。人类战舰离构造体太近了！你的武器要是毁坏了神圣遗迹该当何罪？追上这条战舰，登船，并夺取控制权。其它任何行动都太过危险。”

伊卡普拉米的阻挠激怒了弗尔萨米，他咬牙切齿地说：“圣者（译注：指先知）要求战斗过程中尽可能造成伤亡。照您这么做行吗？”

“能超越肉身，乃是必须抓住的天赐良机。”对方回答到。“人类甘愿赔上他们的性命——吾等能不成全吗？”


不，弗尔萨米想，而且我们要追求更多。他的下颚又碰了碰，手按向发光面板。“取消上个命令。启动四艘装满部队的登陆飞船，再启动一艘战舰。在登陆飞船到达目标之前，严禁开火。”

一百个距离单位之后的船尾，驱逐舰火力控制中心的深处，潜藏着的副指挥官接到命令，以自己的方式传达下去。信号灯闪烁不停，甲板传来一阵低频震动，三百多个整装待发的圣约人战士——他们形形色色，掺杂着人类所谓的菁英、豺狼人，和咕噜人——冲向各自的登陆飞船。终于可以屠宰人类了。

他们谁都不想错失这种快感。

~（序章完）~

注：《光晕》为国内引进版官方小说的译名，前文为了照顾电视游戏玩家的阅读习惯，改为了《光环》。



光Halo World Chronicle 环世界大编年史

全剧情概要/点评

本编年史涵盖了迄今为止所有官方公布的《光环》故事：两代Xbox游戏剧情、三本官方小说和官方网站公布的情景设定，可以说完全浓缩了《光环》世界的精华。读者从中不难看出《光环》世界设定的庞杂，鲜有电子游戏的背景故事如此翔实而深邃！

限于篇幅，主要针对两款游戏直接涉及的剧情部分略做点评和补充。各重大事件的出处详见括号内的说明。

友情提示：请注意，此编年史包含了已经面市的三本官方小说中文版的情节，可能会影响您今后阅读小说时的兴致！

游戏

Halo: Combat Evolved 《光环：战斗进化》([《光环：战斗进化》])
《光环2》《光环2》([《光环2》])

小说

Halo: The Fall Of Reach 《光环：致远星的沦陷》([《光环：致远星的沦陷》])
Halo: The Flood 《光环：洪魔》([《光环：洪魔》])
Halo: First Strike 《光环：初次反击》([《光环：初次反击》])

其他

Xbox.com Storyline 官网背景故事 ([官网背景故事])



这是一曲波澜壮阔的太空史诗，发生在人类不远的未来：22 世纪……

2160 年~2200 年

早期冲突 [官网背景故事]

这一时期的人类历史充斥着太阳系中各大政府和派别之间的一系列血腥冲突。具有重大历史意义的冲突包括：木卫战役 (Jovian Moons Campaign)、雨林争霸 (The Rain Forest Wars) 和一系列的火星遭遇战。

随着地球上人口过剩和政局动荡的愈演愈烈，许多新的政治运动兴起了。这一时期最值得注意的政治异端运动是“科思洛维克” (Koslovics) 和“福里登” (Frieden) 运动。“科思洛维克”是指新共产主义者的强权领袖福拉德米娅·科思洛夫 (Vladimir Koslov) 的拥护者，他们致力于回到共产主义的光荣岁月，要消灭公司和资本家的流毒，特别是要肃清近地轨道和地外殖民地。

“福里登”运动是法西斯主义的复兴，该运动起源于反“科思洛维克”情绪，扎根木星殖民地为

据点 (很大程度上受到了统一德意志共和国企业的支持，这些企业常常成为科思洛维克“工人起义”的对象)。“福里登”的字面意思是“和平”——这就是说，他们相信只有消灭了“人类的暴君”，才可能达成和平。

2160 年 3 月~6 月

木卫战役开始 [官网背景故事]

木星分裂主义者袭击了位于木卫一爱莪 (Io) 的联合国殖民地总署 (United Nations Colonial Advisors)，导致了地球军与木星“福里登”部队之间展开了长达三个月的激战。虽然这并非我们太阳系中的第一起武装冲突，但此役成了最为血腥的战斗之一，也被普遍认为是引发接下来的摩擦和军国主义大潮的导火索。

木卫战役也升级了地球各国政府间的紧张关系——许多国家在太阳系中都建立了殖民地，开始为各自在地外的利益而开战。殖民地战争的持

续，使得地球上的紧张关系一触即发，引发了地球本土的数起武装冲突。

2162 年

雨林争霸 [官网背景故事]

武装冲突横扫南美洲大陆，科思洛维克、福里登和联合国军之间因为不同的意识形态而开战。而这又加剧了地外冲突。

2163 年 12 月

在火星的战斗 [官网背景故事]

地球三股主要派别将雨林争霸中燃起的战火烧到了火星上。一系列在火星安戈勒平原 (Argyre Planitia) 附近对科思洛维克军的闪电战，是第一次非地军队的部署。战斗取得了决定性胜利。以至于后来 UNSC (United Nations Space Command, 联合国太空司令部) 的军事指导战略都惯用大编制的地面部队突袭，配合舰船登陆行动。

2164 年

星际大战 [官网背景故事]

联合国军开始形成大规模集结的格局，终于迎来了第一次真正的星际大战。继火星的军队部署告捷后，大规模的征兵行动和宣传策略极大地鼓舞了 UNSC 军队的士气。联合国军挫败了地球上的科思洛维克和福里登军队，接着开始全力投入驱逐其在太阳系内其他行星上建立起来的残存势力。在这些局部战争后，福里登和科思洛维克军队被庞大、统一而强大的联合国军悉数剿灭。

2170 年

膨胀 [官网背景故事]

60 年代的战乱促使人们建立了统一的地球政府。现在，胜利者必须处理不太引人注目却同样严重的威胁：人口过剩和无可可打的庞大军队。

在战后的岁月里，大量人口急剧膨胀，雨林争霸遗留的资源破坏和饥荒更是雪上加霜，世界经济岌岌可危。



2291 年

超越光速 [官网背景故事]

一支由平民、灵、物理学家和数学家组成的团队正在秘密开发“肖恩·藤川”超光速引擎 (Shawn Fujikawa Translight Engine, 简称 SFTLE)，一种驱动太空飞船穿越遥远星际的特殊手段。

这和新型引擎一并飞船钻入“迁跃空间” (Slipstream 或 Slip Space, 又称为“迁跃断层空间”)。“断层”是一个变通的物理法则下的空间, 允许人类避免相对论的限制而进行超光速旅行。超光速旅行并不是瞬间完成的;“短程”的迁跃一般要花两个月,而“长程”的则需要六个月甚至更久。

SFTLE 引擎是一个共振场, 当与迁跃空间的物理特性结合时, 就能大大缩短跨越星际的时间。然而, 科学家们也注意到在迁跃空间内部会有暂时的涌流这一奇怪的“变数”。尽管人类科学家都无法确定为恒星间旅行所需的时间不是一个定量, 但有理论指出在迁跃空间内部存在“漩涡”或“涌动”——正是这造成了星际旅行所需的时间会有百分之三到十的误差。这一暂时的不一致性使军事战略家和战略家颇为恼火——这会妨碍许多协同作战的运行。

2310 年

初潮 [官网背景故事]

地球政府终于向公众开放了一系列殖民飞船中的第一艘——应征者相当踊跃。地球上的状况因为人口过剩而不断恶化, 搭乘飞船去外星殖民自然成了诱人的选择。

每艘殖民飞船都配备了军队人员和护卫舰, 这样也有助于更好地利用现有的庞大部队。在异端武装瓦解后, 军队正消耗着庞大的军费和物资。

因为超光速旅行在此阶段还十分新鲜而昂贵, 殖民地居民和军队人员都要通过生理和心理的严格测试。原则上, 只有最优秀的公民和士兵才能获准去“邻近”的世界殖民。这就是近地殖民地的诞生。

2362 年

远征号 [官网背景故事]

远征号 (The Odyssey) 于 2362 年 1 月 1 日发射。作为浩浩荡荡的殖民舰队的领头舰船, 远征号满载着部队和地貌改造装置, 殖民的矛头直指新世界。人类超越太阳系的边界向外扩展的初潮由此拉开帷幕。

2390 年

近地殖民地 [官网背景故事]

到了 2390 年, 近地殖民地的殖民化运动正如



如火如荼。总计有 210 个人类占据的世界在进行不同程度的地貌改造。在人类掌控的太空里, 人口负担得到了极大的缓解。

2490 年

远地殖民地的诞生 [官网背景故事]

扩张仍在马不停蹄地进行, 到 2490 年已经有 800 多个人类世界遍布银河系猎户座星臂了 (这些世界形形色色, 既有高度开化的星际要塞, 也有偏僻的小定居点)。随着向外扩张的继续, 近地殖民地成了政治和经济重镇, 虽然他们极其仰赖远地殖民地提供的原材料。

在这一时期, 围绕波江座第五恒星 (Epsilon Eridani) 运转的致远星 (Planet Reach) 正当地球与近地殖民地的咽喉要道, 成了 UNSC 的主要舰船制造厂和训练营地。致远星是战舰和殖民船的主要制造地, 也是训练秘密特工和特种部队的所在地。

2494 年

第一次波江座叛乱 [《光环: 致远星的沦陷》]

2494 年

致远星所在的波江座星系首次发生叛乱, 被 UNSC 部队于 2496 年平息。

2510 年

秋之柱号 [《光环: 致远星的沦陷》]

罗伯特·麦克利斯博士 (Dr. Robert McLees) 在火星的雷伊希-麦克利斯船坞完成了 UNSC 翠鸟级太空巡洋舰秋之柱号 (Pillar of Autumn, 又译为秋风之敦号) 的结构设计。

2512 年, 一支地质勘探队在 Σ 奥坎坦纽斯星系第四行星 (Sigma Octanus IV) 发现了一种成份特殊的矿石——由大约六万年前的一次流星撞击造成。

2513 年

第二次波江座叛乱 [《光环: 致远星的沦陷》]

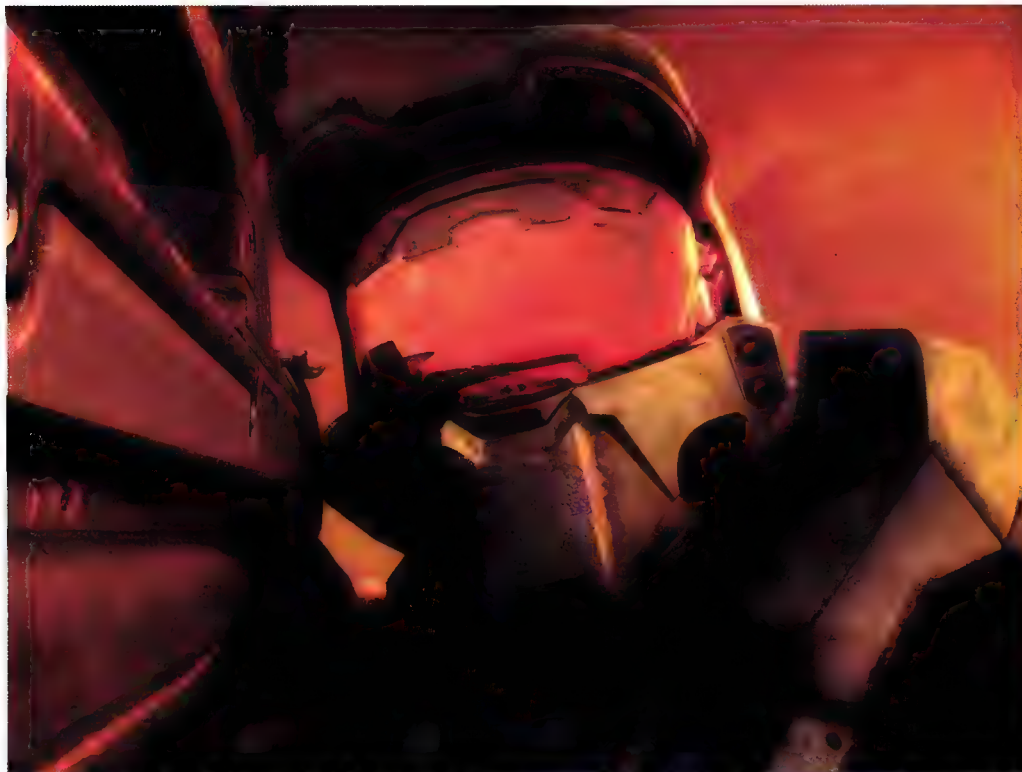
罗伯特·瓦特斯上校领导的第二次波江座叛乱发生。UNSC 发起代号为“投石器计划” (TREBUCHET) 的军事行动再次镇压了反叛势力。瓦特斯及其余部被驱逐到了波江座的小行星带中。

2517~2525 年

斯巴达计划 [《光环: 致远星的沦陷》]

与军情局 (ONI) 联系密切的女科学家哈尔茜博士 (Dr. Halsey) 正秘密进行一项军事计划。2517 年 8 月 17 日, 她和雅各布·凯斯 (Jacob Keyes) 中尉来到波江座第二行星的极乐城 (Elysium City) 的一所小学, 在操场上找到了年仅六岁的男孩约翰 (John)。

2517 年 9 月 23 日, 斯巴达 II 计划 (Project SPARTAN II) 在致远星上秘密展开。从殖民地挑选出的 75 名六岁的克隆人类儿童应征入伍, 在门德兹 (Mendez) 军士长的带领下开始军事训练。斯巴达计划的目的是通过一系列卓有成效的生物



局的，只是科尔在最后几分钟，战术上的灵光乍现罢了。

军队回师地球之后，晋升为 UNSC 副司令的科尔才获悉：许多外围殖民地已经沦陷，无人生还。科尔开始排兵布阵，准备对入侵者展开截击。地面战和舰船战相当惨烈，战火绵延到了整个远地殖民地。在一次地面遭遇中，人类部队俘虏了一个外星人。在负伤过重死去之前，人类得知这些外星人自称为“圣约人”（Covenant，又译为“星盟”）。

2532～2535 年

远地殖民地大屠杀 [官网背景故事]

在接下来的几年中，科尔军队遭到了重创，他个人出色的领导力和战略才华也无济于事。这完全是一场实力悬殊的较量，圣约人在舰船战中的胜率甚至接近四比一。

2532 年 2 月 12 日，位于长蛇座 λ 星系的耶利哥七号行星被圣约人占领。士官长和他的小队在行星表面融化之前，乘坐德布兰克（de Blanc）船长指挥的果决号（Resolute）巡洋舰及时撤离。

到 2535 年 11 月，所有的远地殖民地实际上都已惨遭圣约人屠戮。为了最大限度保证人类母星——地球的安全，“科尔协议”（Cole Protocol）作为军事命令确立了如下原则：所有的地球舰船必须确保圣约人军队不会发现地球。当地球舰船被迫撤退时，必须远离环地航线，甚至不做计算就进行超时空跳跃也在所不惜。

如果存在被圣约人俘虏的危险，连“盲跳”都不可行时，船长必须下令船只自毁。此外，强大的舰船人工智能（AI）核心数据也切不可落入敌军之手。所以，科尔条款的部分内容也指出：在紧急状态下，必须转移或销毁舰载人工智能。

2536 年～2552 年

近地殖民地之围 [官网背景故事]& [《光环：致远星的沦陷》]

圣约人的铁蹄已经踏入近地殖民地。多年来的战事渐成定局：人类只是以极其高昂的代价赢得局部战斗的胜利，尤其是在地面行动中。而在太空对战中，人类的失利猝不及防，殖民地就这样接二连三地沦陷了。圣约人的威胁离地球越来越近。

2550 年，秋之柱号前往道拉达斯 ζ 星（Zeta Doradus）进行改装。

2552 年 7 月

蔚蓝海岸城之战

[《光环：致远星的沦陷》]

强化手术，研发出一群“斯巴达战士”。这种超级特种兵是 UNSC 的精英作战单位，用来应对日益严峻的政治压力和当时极有可能爆发的人类内战。

2519 年 7 月 12 日，约翰-117（John-117），也就是后来的士官长（Master Chief），成了斯巴达战士小队的队长。

2525 年 3 月 9 日，全体斯巴达战士接受了生物学、神经学和生理学上的全面改造手术。强化手术后，30 名队员死亡，12 名终身残废，33 名成功改造完成。同年 9 月 12 日，斯巴达战士们的第一个“正式”行动告捷：他们成功渗透进位于波江座小行星带的叛军基地内部，擒获了叛军首领罗伯特·瓦特斯上校。

2525 年

地球-圣约人战争开始 [官网背景故事]

2525 年 4 月 20 日，军方与远地殖民地的丰饶星（Harvest）的联络中断了。在试图重新建立联络的努力失败后，殖民军总参谋部（Colonial Military Administration，简称 CMA）派遣了一艘侦查舰金羊毛号（Argo）前去调查。可是金羊毛号一到丰饶星，联络也突然中断了。

2525 年 10 月 7 日，CMA 派遣了一支三艘飞船组成的战列舰队前往丰饶星：驱逐舰大力神号（Heracles），和两艘护卫舰阿拉伯号（Arabia）、东方号（Vostok）。战列编队很快遭遇了外星战舰，并被紧密跟踪。在两艘人类战舰被击毁后，大力神号迅速跳出了星系，侥幸逃脱。但因为受损严重，几周之后大力神号才回到致远星。

大力神号的舰长维尔迪（Veredi）报告说，出现了一艘配备强大武器的外星战舰，已践踏丰饶星，血洗整个殖民地（且极可能已摧毁了金羊毛号）。异星人在 UNSC 的舰队广播系统中用人类的语言声称：“尔等的毁灭乃是神之旨意……吾等只是奉命行事。”

地球军队立即提升了警报级别，开始积极准备收复丰饶星的作战计划。同年 12 月，普雷斯顿·科尔（Preston Cole）上将率领的地球军舰队浩浩荡荡地出发了，如此快速地派出如此庞大的远征军，在人类历史上可谓空前绝后。

2525 年 11 月

“雷神锤”计划 [《光环：致远星的沦陷》]

2525 年 11 月 2 日，斯巴达战士得知圣约人部队突袭丰饶星的消息。雷神锤计划（Project MJOLNIR）正式开始。门德兹军士长离任，转去训练下一批斯巴达战士。同年 11 月 27 日，在鲸鱼座 x 星系的 UNSC 大马士革材料测试中心，每名生物强化后的斯巴达战士都开始度身定制代号“雷神锤”的高科技强化盔甲。装备了全新“雷神锤”盔甲的斯巴达战士小队成功地用一枚核弹摧毁了一艘异星人战舰。

2525 年

丰饶星战役 [官网背景故事]

科尔率领的人类舰队誓报殖民星沦陷之仇，在与外星战舰的遭遇战中告捷——尽管胜利的代价是损失了科尔军三分之二的有生力量。扭转战

2552年7月17日，威廉·洛弗尔少尉(Ensign William Lovell)在阿基米德空间侦察哨所(Remote Scanning Outpost Archimedes)附近发现了一支圣约人舰队，正准备入侵Σ奥坎坦纽斯星系。时任易洛魁号(Iroquois)驱逐舰指挥官的凯斯，与四艘圣约人战舰遭遇(两艘护卫舰、一艘驱逐舰、一艘太空航母)，竟然出奇制胜，击垮了其中三艘。这次经典的遭遇战战术，后来被称为“凯斯回旋作战方式”(Keyes Loop)。凯斯因此役被斯坦福斯上将(Admiral Stanforth)提升为舰长。不过敌人的航母还是进入了Σ奥坎坦纽斯星系，并投放下部队，袭击了蔚蓝海岸城(Cote D'Azur)。

7月18日，斯巴达战士小队和陆战队员和圣约人部队发生了地面遭遇战。在四打UNSC战舰包围20艘圣约人飞船的情况下，最终蔚蓝色海岸城和绝大多数圣约人部队丧生在核爆炸的蘑菇云中，人类的伤亡则微乎其微。易洛魁号击毁了一艘正从地面接收加密信息的敌舰，7艘圣约人救生艇逃脱。易洛魁号驶回致远星复命——却没有人知道，船身外壳上已经被安置了一台圣约人的追踪器。

2552 年 8 月

致远星沦陷 [《光环：致远星的沦陷》]

[官网背景故事]

8月12日，士官长回到致远星的哈撒库克营地，就蔚蓝海岸之战向军情局作了报告。

8月25日，哈尔茜博士和UNSC最高级的人工智能能科塔娜(Cortana)选择秋之柱号执行一项新的秘密任务，船长由凯斯出任。

8月27日，士官长和其他幸存的斯巴达战士们在致远星的舰队通讯总部集结，接到了下一个任务的简报：乘坐秋之柱号，偷偷登上一艘圣约人战舰，并随船回到圣约人老巢，并带着俘获的圣约人军官返回致远星。

8月29日，士官长的神经植入物接口进行了

升级，盔甲也配备了最新的圣约人能量护盾技术。他第一次和人工智能科塔娜见面——哈尔茜博士的天才创造和精神化身。

8月30日，科塔娜报告了军情局下属太空舰队特种部队的艾克森上校（Colonel Ackerson），后者企图消灭科塔娜和士官长。她把艾克森送上了前线。与此同时，圣约人越过了几个相邻的殖民地，到达了致远星，发起了可怕的、旨在毁灭整个行星的战役。

圣约人的军队终于攻占了致远星——这个离地球最近的重大军事要塞覆灭了。

2552 年 8 月 30 日

致远星的幸存者 [《光环：初次反击》]

2552年8月30日，斯巴达战士被分成红、蓝两队。士官长和其他蓝队队员：琳达（Linda）、詹姆斯（James）一道前往致远星的行星轨道，确保导航数据万无一失。最终他们在圣约人部队入侵之前，登上了秋之柱号。詹姆斯阵亡，琳达伤势严重。所以接下来的任务只剩下士官长一人孤军奋战。秋之柱号的舰长雅各布·凯斯为了遵守“科尔协议”下令进行目的地未知的长程跳跃，希冀着能让圣约人追兵始终远离地球。

圣约人占领了致远星地表，留在致远星上的斯巴达战士红队分成了两组：一组去营救威特康中将（Admiral Whitcomb）；另一组则坚守军情局的地下城堡基地，和哈尔茜博士在一起。斯巴达战士装备了升级的“雷神锤V型”盔甲（MJOLNIR Mark V）和新武器。哈尔茜博士得知了艾克森上校涉及“她的”斯巴达战士们的秘密计划。

2552 年 9 月 7 日

神秘水晶 [《光环：初次反击》]

瓦格纳中尉 (Lieutenant Wagner) 回到地球位于澳大利亚悉尼的军情局机构，向艾克森上

校、胡德司令 (Admiral Hood) 和施特劳斯少将 (General Straus) 汇报了致远星的沦陷情况。

哈尔茜博士和红队成员在军情局要塞的地下古老遗迹中发现了一种神秘的水晶，用途不明。蓝队和伽玛小队成功救出了威特康中后将，和正受圣约人部队围困的红队汇合。

[由于记录所用日期/时间的历法不统一,请先
阅读9月19日~22日:光环]

[以下续接 2552 年 9 月 22 日，士官长逃离光环以后的内容]

2552 年 9 月（未知具体日期）

会师 [《光环：初次反击》]

乘坐正义飞升号逃离光环的士官长一行回到致远星，与哈尔茜博士、威特康中将等致远星上幸免于难的人类部队会师。他们乘坐由人类战舰和圣约人战舰合体的“葛底斯堡-正义飞升组合舰”(hybrid ship Gettysburg-Ascendant Justice)进行跃跃飞行，并在飞行过程中发现神秘水晶具有使空间和时间发生扭曲的特殊力量。

2552 年 9 月 12 日

总督之乱 [《光环：初次反击》]

葛底斯堡—正义飞升组合舰航行到波江座星系，做维护和物资补充。正巧遭遇吉尔斯总督（Governor Jiles）发起的叛乱。他们一行成功地消灭了总督乘坐的蝙蝠级战舰。该战舰也是UNSC能配备SFTE的最小飞船。

2552 年 9 月 13 日

初次反击 [《光环：初次反击》]

威特康中将和哈维逊中尉成功引爆了敌舰“不屈之祭司号”(Unyielding Hierophant)，对周围的圣约人舰队造成重大损伤。仅存的四名斯巴达战士：约翰（士官长）、琳达、威尔（Will）和



弗莱德(Fred)与科塔娜、约翰逊军士一起,出发前往地球,警告母星即将迎来圣约人入侵。

[以下跳转到2552年10月20日:士官长~保卫地球]

2552年9月19日~22日

光环 [《光环:战斗进化》]& [《光环:洪魔》]

秋之柱号带惟一能战斗的一名斯巴达战士——士官长逃离致远星,进行了迁跃飞行。引擎熄火后,凯斯船长和他的部下发现他们进入了一个辽远未知的星系。星系中存在着一支圣约人舰队,更出乎意料的是,他们附近有一个行星般大小的环状人造结构——“光环”(Halo)。

秋之柱号坠毁在这个环境和地球极为相似的神秘环状物上。凯斯船长等舰桥成员被圣约人俘虏到了敌舰“真理与和谐号”(Truth & Reconciliation)上。士官长穿越重重阻碍,趁着

夜色的掩护从反重力升降梯攻入真理与和谐号内部,成功地营救出凯斯船长。

士官长完成寻找光环地图室和控制室等任务后,带领一队士兵前往雨林地带寻找敌人军火库的凯斯船长再次下落不明。士官长进入雨林地带的一座神秘建筑物的地下。一位阵亡的陆战队战士头盔内的录像令人不安——他们遭到不明生物的攻击。很快,士官长也被一堆会寄生的异形生物包围了。

在经历了更多艰苦的战斗后,士官长在自称“343罪恶火花”(343 Guilty Spark)的浮空机器人带领下,来到光环阴暗曲折的图书馆(the Library),一步步深入光环的核心。监控器告诉他光环由一个古老的种族“上古先贤”(Forerunner)制造,已经存在了数万年。而此前袭击凯斯船长一行的可怕生物名叫“洪魔”(The Flood),靠寄生智慧生命体繁殖,有三种形态。洪魔可怕的繁殖力和战斗力同时威胁着人类和圣约人。



进入光环控制中心的科塔娜告诉士官长,光环其实是一种终极武器,建造它的真正目的是用来毁灭包括人类和圣约人在内的一切智慧生命。因为毁灭洪魔的惟一手段,就是消灭洪魔的食物——智慧生命。于是,拿着开启光环的“索引器”(the Index),士官长一路逃亡,摧毁了启动光环必须三个脉冲发生器。

人类部队、圣约人部队、洪魔和监控器指挥的机器人在光环上展开了一场混战。凯斯船长不幸死于洪魔的寄生。

为了制止343罪恶火花用其他方法启动光环,士官长最终用手雷引爆了坠毁的秋之柱号残存的核聚变引擎,彻底摧毁了这座光环(Halo installation 04)。

【剧情点评】

小说第二部《洪魔》虽然从时间跨度上和游戏一代基本同步,但小说的信息量远远超越了游戏,涉及了大量人类和圣约人部队在光环上作战的精彩剧情。特别是有关圣约人内部组织的描写和凯斯船长的遇难经历颇为可圈可点。上古先贤一共制造了七个光环,游戏一代中出现的只是其中之一。短短的三天中在光环上发生的事件惊心动魄,深刻影响了人类的未来。即便动用一部游戏+一部小说这样豪华的容量来描摹也丝毫不嫌着墨太多。

由于时间跨度不大、游戏和小说互相印证,这段情节的交代比较清晰。

2552年9月22日

回到致远星 [《光环:初次反击》]

士官长和科塔娜乘坐一架长剑截击机在爆炸前逃离了光环。他们在太空中遇到惟一幸免于难的一架鹈鹕运兵船,船上生还的人类部队成员有:约翰逊军士(Sgt. Johnson)、哈维逊中尉(Lieutenant Haverson)、洛克里尔下士(Corporal Locklear)和波拉斯基准尉(Warrant Officer Polaski)。船上还装着受伤严重的斯巴达战士琳达(编号058)的冷冻舱。

9月23日,士官长、科塔娜、琳达、波拉斯基、约翰逊军士、哈维逊和洛克里尔一行人在光环废墟附近成功载获了圣约人旗舰“正义飞升号”(Ascendant Justice),并利用该飞船进行迁跃飞行,回到致远星。

[以下情节由于记录所用日期/时间的历法不统一,跳转到2552年9月(未知具体日期):会师]

以下承接2552年9月13日:初次反击以后的内容]

2552年10月

士官长~保卫地球(人类剧情线)

[《光环2》]

2552年10月20日,士官长、约翰逊军士和其他人类部队生还者回到了地球,来到地球轨道防御平台—开罗站(Earth Defense Platform, Cairo)。士官长换上了全新升级的“雷神锤VI型”盔甲。胡德司令向勇士们——包括凯斯船长的女儿米兰达·凯斯(Miranda Keyes)在内——颁发了殖民地十字勋章(Colonial Cross)。此时十五艘圣约人大型军舰突然出现,对地球发起攻势。防御平台的马耳他站(Malta)和雅典站(Athens)相继从内部爆炸。士官长及时拆除了圣约人安放在开罗站内的炸弹,保护了开罗站的安全。

士官长来到地球上,转战非洲的新门巴萨(New Mombassa)城区,捣毁了圣约人的巨型机甲——“圣甲虫”步行登陆器(Scarab)。士官长和约翰逊军士乘坐“琥珀衣者号”(In Amber Clad),紧紧跟踪乘坐战舰逃跑的悔恨先知(the Prophet of Regret),一起进入了跃空间。跃的巨大能量让新门巴萨城化为乌有。

琥珀衣者号随着敌人来到一个新的光环——三角洲(Delta Halo)。士官长和一群“地狱伞兵”(HellJumper, ODST“行星轨道空降突击队”的昵称)空降到地面。他和其他UNSC弟兄汇合,在类似古庙的遗迹中战斗,终于干掉了对进攻地球表示悔意的悔恨先知。在敌人疯狂的火力压迫下,士官长逃进水中,在圣约人的水下基地展开战斗。最后他被满是触须的神秘巨型生物“墓脑”(Gravemind)捉住。

2552年10月

裁决者~朝圣之旅(圣约人剧情线) [《光环2》]

(与人类剧情线同步)按照圣约人的历法,现在是“归顺时代第九世”(Ninth Age of Reclamation)。菁英“裁决者”(the Arbiter,又译“神风烈士”)回到圣约人的圣城“博爱之城”向三位先知复命。他是个失败者,没能阻止士官长逃离致远星,甚至还让他破坏了“神圣的”光环。真理、悲悯和悔恨三位先知(Truth, Mercy, Regret)决定严厉惩罚裁决者犯下的错误,维护“圣约”戒律。裁决者接受了残忍的酷刑。

酷刑后,三先知(悔恨先知以全息影像出现,其他两个是实体)决定不处死裁决者,而让他去执行最为危险致命的任务:追杀一个背叛了神圣盟约的菁英“异教徒”(the Heretic)。

裁决者来到Halo 04(一代中被摧毁的光环)附近的一座太空建筑,一路追杀叛逃的异教徒。异教徒声称圣约人的“朝圣之旅”(the Great Journey)是错误的,一代中曾经登场的343罪恶火花此时再次现身。消灭异教徒后,一只彪悍的鬼面兽(Brute)塔特罗斯(Tartarus,意为地狱深渊)俘虏了343罪恶火花,在建筑物毁灭之前和裁决者一起离开。

士官长杀死悔恨先知一事在博爱之城引起轰



动,圣约人内部出现种族矛盾激化的迹象。塔特罗斯把裁决者送到一座新的光环(Installation 05)上的一个神秘建筑周围。这座建筑被称为“围城”(the Wall),用来保护这座光环图书馆内的索引器。裁决者突破哨兵器的重重包围,发现约翰逊军士和米兰达·凯斯已经领先一步取得了索引器。最后关头塔特罗斯出现,俘虏了两个人类,并把裁决者扔下了深渊。

2552年10月

一切还刚刚开始[《光环2》]

士官长和裁决者一起在墓脑的触手中醒来。管理Halo Installation 05(新光环)的监控器“2401 忏悔切线”(2401 Penitent Tangent)和

被墓脑用洪魔“复活”的悔恨先知吵得不可开交。墓脑指出,朝圣之旅和启动光环其实是一回事,都是非常危险的。它把士官长和裁决者分别传送到有可能藏有索引器的地方,希望能阻止这一切。

士官长被传送到圣约人的博爱之城。科塔娜进入了圣城的电脑系统,在战斗间隙以全息光影的形象出现。士官长单枪匹马在博爱之城横冲直撞,追击其他两名先知。最后,眼见声称“到地球去完成我们未竟的使命”的真理先知和塔特罗斯带着索引器仓惶逃走;悲悯先知则受到洪魔感染而死。

与此同时,裁决者被传送到了Halo 05的丛林地带。虽然游戏中的任务简报只是说你要对谋害你的鬼面兽复仇,但无疑裁决者也在寻找索引器的下落。

科塔娜要士官长回到博爱之城。此时突如其来的洪魔已经在圣约人的老巢里泛滥，而因为种族等级问题爆发的圣约人内战也乱作一团。真理先知最后登上了一艘作为整个城市核心能量的上古先贤制造的飞船，前往地球。士官长纵身跃上了这架飞船。科塔娜则留了下来，因为她称要用琥珀衣者号的引擎来摧毁 Halo 05，而且无法遥控。

裁决者到达了 Halo 05 控制室外面，此时塔特

罗斯已经和米兰达一起在一辆阴魂坦克里恭候多时了。打败了强大的塔特罗斯后，米兰达发现了索引器和 343 罪恶火花。罪恶火花解释说，由于中止了 Halo 05 的点火程序，宇宙中剩余的 Halo 已经获得了一条指令，进入“待命”状态。

真理先知乘坐上古先贤的飞船到达地球。地球上的胡德司令差点下令开火将其击落。士官长从飞船上下来，胡德问士官长上这飞船干什么，土

官长回答道：长官……为了结束这场战斗。

（游戏二代到戛然而止，制作人员名单出现。不过在名单后还有一段古怪而神秘的小剧情片段）

满是触须的墓脑对着科塔娜的全息影像说：“现在我提问，你回答。”她说了句：“问吧”，似乎表示她愿意合作。接着画面淡出，《光环 2》的剧情交代彻底终结。

【剧情点评】

《光环 2》从面世那天起，有关其剧情的讨论便扑朔迷离。Bungle 负责《光环 2》脚本编写的工作人员在访谈中承认，他们原先创作的台词和过场动画脚本长达 160 页，而最终玩家看到的只剩下 90 页——近一半的台词和过场被砍掉，难怪《光环 2》的剧情如此云遮雾绕，甚至不知所云。许多国外玩家抱怨《光环 2》流程太短、不如一代好玩。除了二代游戏风格的变化外，过于晦涩的剧情也要负一定的责任，毕竟通关两遍游戏依然不知所云的玩家不在少数。

其实如果通读三本官方小说，对《光环》世界的各种背景设定有充分理解，那么《光环 2》的剧情还是可以明白个七八分。但《光环 2》的信息量太大，而且很多第一次出现的概念也一笔带过，完全没有解释和互证。

总结目前已知的剧情，与两代游戏主线密切相关的“Halo 之谜”归结如下：

· **光环的真正秘密依然未知。**按照小说中的描写，343 罪恶火花经历了上万年寂寞的守候，已处于“精神错乱”状态。那么游戏一代中用索引器启动光环消灭智慧生命的意图究竟是它个人的狂想，还是上古先贤的嘱托呢？《光环 2》中圣约人对光环的理解似乎也和士官长大相径庭，他们争夺索引器并要开启光环目的何在？光环除了作为消灭洪魔的武器，似乎还有其他的秘密。二代中提到其他光环已处于某种“待命”状态，看来《光环 3》中必然要揭开谜底。

· **上古先贤是谁。**343 罪恶火花一直称士官长为“归顺者”（Reclaimer）；而《光环 2》开场圣约人场景的字幕中也明确出现了“归顺时代第九世”的提法。小说第二本《洪魔》中也提到圣约人好像在光环上进行考古挖掘，并把光环视为具有某种宗教意味的远古遗迹。他们在光环上寻找什么？宗教和等级制度严密的圣约人和上古先贤到底有什么联系？难道圣约人已经“归顺”了上古先贤？

· **离奇的约翰逊军士。**黑人约翰逊军士是个贯穿小说三部曲和两代游戏的重要人物：游戏一代的开场有他，传奇模式结尾有他；二代开头也有他。虽然他总在重要场合频频露脸，但关于他的故事玩家几乎一无所知。难怪许多 Fans 称他才是《光环》中的第一猛男——士官长是经过手术强化的超人，还有高科技盔甲护体；而“强哥”约翰逊仅仅是血肉之躯而已！从编剧常识而言，

铺设这么一条贯穿始终的人物线索必然不可能是白费笔墨。期待强哥在日后的剧情中有真正精彩的演出！

· **其他幸存的斯巴达战士。**从小说《初次反击》中可知，幸免于致远星沦陷的斯巴达战士不止是士官长一人。其他三名斯巴达战士：琳达、威尔和弗莱德虽然不便在士官长担纲男一号的游戏中出现，但肯定会成为保卫地球、拯救人类的重要力量。接下来的小说和电影中应该不会缺少他们的身影。如果他们在游戏中现身，那么《光环 3》是否会有类似《星战：共和国指挥官》那样的小队策略模式呢？

· **墓脑的秘密。**《光环 2》中出现的这个 Gravemind 在三本小说中只字未提，是迄今《光环》世界中最神秘也最关键的谜团之一。很多 Fans 误传这个满是触手的“八爪鱼”就是上古先贤——这肯定是错误的。墓脑最合理的身份是洪魔的人工智能或精神载体。它可能是上古先贤创造出来用以管理洪魔的，也有可能是洪魔自己进化而来。这样才能解释它在《光环 2》中为什么

帮助士官长，让他去阻止圣约人启动光环。从它了解死去的悔恨先知的想法这一点来看，它似乎有吸收死去的智慧生命记忆的能力——这或许解释它的名字“墓脑”的含义惟一可以确定的是，他知道的秘密要比圣约人和人类都多。

· **巨变中的科塔娜。**游戏一代士官长穿越图书馆的时候，科塔娜正在光环的控制系统中遨游。科塔娜对光环的了解似乎不止她所说的那些。她隐瞒了什么？为什么要隐瞒？联系到《光环 2》结尾的那一小段诡异的动画，更让人觉得科塔娜有些不可思议。她从墓脑中得知了什么？她要告诉墓脑什么？她背叛了人类？——这个结局似乎强烈地暗示着《光环 3》中的科塔娜会上演重大逆转！

就目前可怜的公开信息，我们无法对以上谜团给出任何确定的解释。让我们共同期待 Xbox360 上降临的《光环 3》带来令人满意的答案吧！



MGS4预告片 彻底解析



SNAKE: 对了, Otacon, Cell 处理器是什么东东?

Otacon: 一种革命性的高速多核心结构芯片, 可以用在很多方面, 不只是军事上。

SNAKE: 真有必要把它推到战场上来吗?

Otacon: 那可正是赢得主机大战的关键。

SNAKE: 靠着 Metal Gear?

Otacon: 是的, 我让你看看它的能耐……

这就是 Snake 和 Otacon 在本届 TGS 上的最后对话。

PS3 和 Metal Gear 的联盟将赢得世界! 小岛以他独特的方式在戏谑中发表了胜利的宣言。正如 Metal Gear 是称霸战场的兵器之王,《MGS4》作为 PS3 早期软件阵容中的最强者之一, 将辅助 PS3 从新世代战争中胜出。不曾辜负玩家们的期望, 在不久前的 TGS 展上, 进军新平台的 MGS4 初次掀起了它的面纱。

MGS 画面

灼热的阳光, 扑面的风沙, 精悍的 4 人小分队, 激烈的巷战, 钢筋铁骨, 碎石横飞, 遍地瓦砾, 以及——第一人称视点下使用 M4 的战斗。

「杀戮地带」? 「黑鹰坠落」??

小岛不愧是游戏界头号唬人专家, 居然特意在宣传片前一分钟奉送一大段以假乱真的「类 FPS」画面, 没看见开场字幕「A Hideo Kojima Game」的人估计一时半会儿绝想不到这就是我们的 MGS。当然罗, 要的就是这种效果。好在没关系, 只要稍微耐心看下去, 你就会明白这只不过是小岛一如既往地故弄玄虚。

没错, 「不是 FPS」, 这是 MGS。」

也难怪, 自从 E3 大展上《杀戮地带》以 CG 充即时的牛皮被人揭破, 玩家对于 PS3 的游戏演示难免将信将疑, 这对于一向标榜即时演算的《MGS》来说可不是好事, 小岛也不得不在影片开头来个高调鼓吹, 借此给观众洗一把脑, 清除误解。

借助 PS3 强大的硬件机能,《MGS4》在系列当中首次向真正的 HDTV 高分辨率画面进军, 让早已习惯了《MGS》传统的冷色调和「朦胧美」的我们一开始还真有些不习惯。风沙肆虐的干燥沙漠环境, 富有阿拉伯特色的建筑, 烈日照射下路面

热气蒸腾, 在我们眼前活活描绘出中亚北非地区的独有景象。战场上随处可见的颓墙败瓦、残垣断壁, 那石块的质感相当好, 装甲车行驶在凹凸不平的路面上的感觉也很真实。细节方面, 像弹壳的金属光泽、随风飞舞的纸片、爆炸后的硝烟、汗水在脸上流过划出的印痕, 给人的感觉细腻传神。美中不足的是 Snake 作战服表面的橡胶感似乎略显夸张, 而且太过「干净」, 看上去和周围的环境有点不大协调(士兵的着装的效果就要好一些)。如果能够处理得更自然一些, 进一步去除贴图质感上的「塑料味」,《MGS4》的画面将更上一层楼是肯定的。相信 Konami 强悍的美工人员一定能在高分辨率的精细和视觉美感之间找到一个更好的平衡点。

相对于超强的画面, 这次的预告片在内

容上显得比较平淡, 缺乏突出的亮点, 也没有什么高潮可言, 比以往的多部预告片在剪辑技巧上逊色不少, 甚至令人疑惑这片子并非出自小岛之手。背景音乐带有阿拉伯风格, 但绝大多数情况下不会引人注意, 名副其实就只起了个背景的作用。总的来说, 这次的宣传片大体可以理解为纯以展示游戏画面水准为目的的概念性影像, 在其他方面暂时还没有太多的东西可供发掘。



MGS 人物

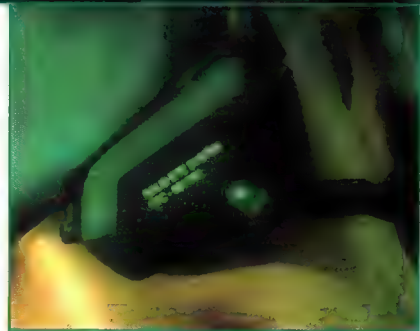
这次在预告片里登场的人物，也就只有 Snake 和 Otacon 而已，此前那张人设大图上的全明星阵容依然没有露面。可是，有这两位角色就已经够了。第一次在杂志上看到 Snake 的清晰图片后，我实在是看呆了——不，应该说是吓呆了。这这这……这位身穿特殊的肌肉强化作战服，左眼上戴着 Solid Eye 眼罩，跑两步就大喘气的白胡子老爷爷……这就是 E3 展上那句言之凿凿的「SOLID SNAKE IN」的终极形态吗？天啊，如此强烈的视觉震撼，无怪乎深受刺激的美国 MGSer 将这位 Snake 称为「吓人的老爹」。虽说非要用克隆体的加速衰老理论来解释这一现象也能够说的过去，可是这离《MGS2》才过了几年啊？《MGS2》的雷电事件已经让我们大受打击，小岛却竟然变本加厉，一再挑战 Fans 心理承受力的底线，这回更发展到拿自己的王牌主角开涮，为此不惜一手毁掉 Snake 在玩家心中的美好形象，真是只能对小岛大神的魄力写个「服」字！

慢着，也可能这个人根本不是 Snake？看看那显眼的头带、对香烟的嗜好、和 Otacon 的紧密关系、再加上大家的配音，貌似一切都在向我们证



明这老头的身份，不过回想起 E3 里的「Snake 变雷电」、「Sam Fisher」、以及《MGS3》的那副雷电面具，对于小岛的花招还真是要或多或少留个心眼。虽然老家伙的后脑勺真的很有 Snake 的感觉，但其脸型却和 Snake（或 Big Boss）都有些差异。另一个疑点则是胡子，「Snake」两颊和下颌看不出络腮胡子的痕迹（可以和 Otacon 对比一下），那浓密的唇髭反倒让人不期然想起左轮老山猫……顺便插一句，单目型显示屏有很多种佩戴方式，为什么非要用像眼罩这种又土又不牢靠的方法呢，拜托，扮 Big Boss 也不是这么扮的。

由于小岛曾声称「这次的《MGS4》视频是为特意 TGS 制作的 PS3 实机影像」，「采用老人作为主角是因为老人的皱纹在制作上比较具有挑战性，也更能展示机能」，于是有玩家据此认为这个 Snake 老年版只是一个吸引眼球的噱头。当然还有一种可能，就是小岛特意通过 TGS 视频来试探



图左眼的局部放大图，可以清楚地看到上面写着的文字：Solid Eyes。通过这个设备能够将战场对手的底细摸得一清二楚，看起来《MGS4》中应该还有一个专门的按键来对应这个系统才是。此外——我们也可以从这个细节了解到次世代游戏在画面上令人惊叹的地方——哪怕只是一个小小的标志也可以看得这么清楚！

玩家的反应，然后以此决定最终的角色设定……

新作中的 Otacon 博士留了胡子，看上去显得沧桑了些，但从时间跨度上来说也算十分合理，更让人加深了对「Snake」的疑问。从这次的视频中可以看出，他应该还是和 Snake 站在同一阵线上。一度曾经对 E3 人设图中的博士那副阴沉冷锐的神态耿耿于怀，不过在看了这次 TGS 的视频后，我倒是释然了——就凭 Otacon 和他的 MK2 小机器人那种充满喜剧效果的滑稽演出，足可以断定博士这次还没有机会变成大坏蛋。这可是有先例的：先不提 Johnny 这个搞笑专家，看看《MGS》《MGS2》中穷凶极恶的变态虐待狂老山猫，只不过在 3 代预告片里客串了一次杂耍演员，到了游戏正篇就成功转型成了一位小帅哥，性格上也多了几分可爱之处，而且到最后也没有给主角带来什么致命危机。另外，博士这回似乎又有了新花样，居然给自己的作品弄了个「オタク魂」的 logo（可以在 Snake 的作战服胸前看到），这个词在日语里的发音是「オタクン」(otakon)，正好和 Otacon 同音，看来博士玩文字游戏的水平直追小岛大神啊。



MGS 机体

「Metal Gear Solid」——谈完了Solid,当然不能不来看看新作里的Metal Gear,毕竟这些魄力十足的机械怪物在某种意义上才是系列的真正主角,也许它们的戏份不算很多,但对玩家眼球的吸引程度是绝对不下于Snake的。

根据一些杂志上的情报,目前游戏中已经确认为Metal Gear的机体至少有一台,叫做「Metal Gear MARK II」(以下简称MK2),也就是那个成天在Snake身边转的跟屁虫小机器人。它的形象很容易让人联想到《Snatcher》中出现的Metal Gear MK II。(正如《MGS》中加入宇宙骑警的动画,《MGS2》中出现《Z.O.E.》的海报一样,小岛总是喜欢使各部作品中的设定互相交错穿插,强化其存在感,同时使之趋向于融合成一个整体世界观)此机体除了装备摄像头和一个能够折叠的显示屏,还有一只长而灵活的触手,说不定可以像Solidus的Snake hand那样装点小武器在上面。它在游戏中的作用还不明朗,估计可能是协助玩家收集情报,或者为Solid Eye系统提供战场信息之类,毕竟在《MGS》的时代借助纳米计算机已经实现了体内通信,总没必要为了打摄像电话或者递个弹夹而特意弄出这么个玩意吧。MK2在预告片上的演出带有浓厚的漫画色彩,不但神态滑稽,行动也很有意思,作为Snake和Otacon视频联络的媒介,一开始时它却似乎在刻意地躲着Snake。有一个小细节,当MK2在确认Snake的身份时,Snake仿佛觉察到了什么,回头注视可疑的方向,它马上缩回到墙角后面并且进入了「CAUTION」状态。结合Otacon的台词来看,也许MK2的出现对于Snake是一个计划外的因素……不管怎么说,值得我们高兴的是,经过这么久,好歹总算有一台MG和玩家站在同一阵线了——可惜不能坐上去。

Metal Gear MARK II



■小图中的机体就是在《Snatcher》中出现的Metal Gear MARK II

其次,从TGS的视频来看,目前在宣传片中出现比较接近Metal Gear形象的还有敌方队伍中紧随敌军(美军??)步兵和斯特莱克步兵战车[资料三]一起行动的无人驾驶两足步行机体了。(这种机体的主视点画面左下角有「月光」两字,目前所指不明,但为叙述方便起见,暂且在这里将之称为「月光」)

「月光」机体的外形就像是REX的身体和RAY的脚部组装一起的产物(这也太凑合了……新川大大,你是不是在偷懒——b),明显是机械与仿生学的结合体,在影片里我们可以看到,「月光」的脚被卡住,拔出腿之后那两下「趑趄」的动作非常自然,酷似活物。从一张设定图上看,「月光」的双腿有着和RAY一样的人工肌肉组织作为驱动系统(雷电的骷髅装、天狗队的作战服和Solidus

的强化装甲上都采用了相同的技术,可能宣传片里的Snake的强化服也是这样)。根据《MGS2》中的介绍,这种用高分子导电纤维模拟人类肌肉的仿生学装置,比一般的机械驱动装置有着明显的优势,能使得机体迅速而精确地做出各种复杂的动作。结合覆盖全身的传感器网络,能够随时获知装甲的状态变化,损害管制响应系统可在短时间内迅速封闭损坏区域或利用辅助回路代替传递信号,同时受损部分的阀门会自动释放一种「纳米粘结剂」,使装甲的破损处得到一定程度的修复(顺便一提,这种「纳米粘结剂」就是《MGS2》里的RAY看起来像会「流血」的原因,不得不佩服小岛真能掰)。

虽然拥有不错的机动性,但相比于霸王REX和海魔鬼RAY那样的庞然大物,「月光」的战斗



顶多只能算是「小儿科」,目前可见的武器装备只有反坦克导弹和12.7mm机枪,并且在影片中,「月光」并没有正面展示它的战斗力和战斗方式,给人留下深刻印象的反倒是它在信息处理方面的能力(「月光」在跟随部队行动时始终不断地在重复扫描并确认每一名友军士兵的情况)。可以推测,这种轻量级的步行机体已经脱离了MG家族「核搭载步行战车」的传统,去除了核武器模块,而着眼于局部战斗中的信息控制和情报支援,如同一个移动的情报中心。事实上,早在1990年的《MG2SS》开发期间,小岛就已经构思过拥有类似功能的轻型MG机体,绰号「鸵鸟」的量产型Metal Gear G「古斯塔夫」[资料一],尽管这种机体后来并没有在游戏中露面,但小岛对Metal Gear机体的协同作战设定显然是早就成竹在胸的。

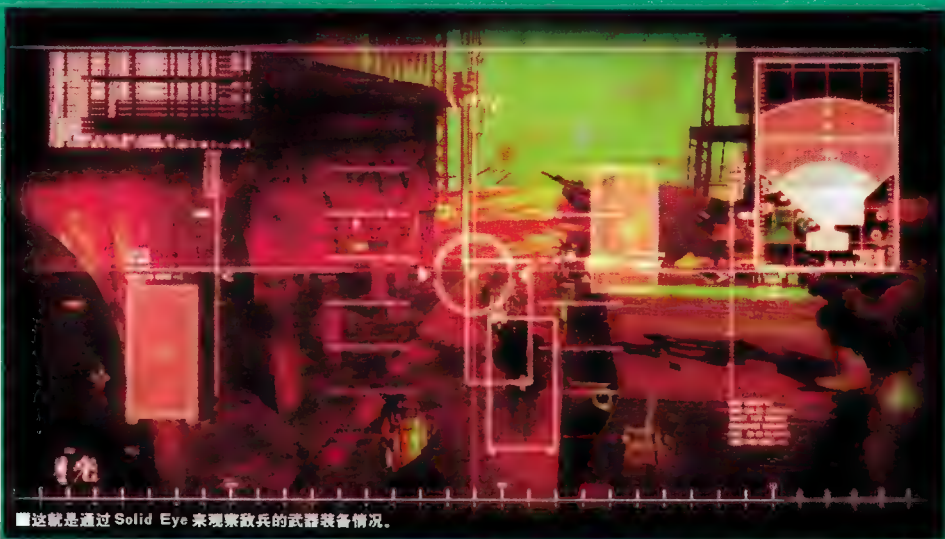
另一个耐人寻味的地方是,活跃在敌军队伍

里的「月光」,分明意味着MG正式参与公开军事行动的时代来临,可以说,这在MG的家族史上绝对是一桩里程碑式的大事。曾几何时,REX仅仅是困在地下基地里的一台原型机,还没投入实战就无声无息地夭折在了Snake和Fox的「毒手」之下;RAY和Arsenal Gear为了避人耳目,也不得不深深隐藏在Big Shell的海底韬光养晦。直到多年之后,才终于堂堂正正成为世界军事舞台上的焦点,有了出头之日,何其可喜可贺!究其原因,一方面随着MG技术资料在黑市的泛滥,一方面由于闹出了撞击联邦纪念馆这样的重大事件,Metal Gear这一名词已经日渐为世人所知,从高度机密的新型兵器变成了各国军方心照不宣的存在。说不定,在《MGS4》的世界里还将有更多的不同隶属、不同类型的MG机体出现。且让我们热切期待各方势力调动大批Metal Gear互相对阵的火爆场面。

MGS 系统

不管是《MGS》还是《MGS2》，每一次的平台革新总是能够在这个系列带来巨大的飞跃，这一次的PS3自然也不会例外。小岛曾在一次访谈中提到，以前的《MGS》中Snake总是以某个要塞或者区域作为潜入目标，但在《MGS4》中，他将会潜入某种情景(Infiltrate situations)。过场动画→游戏→过场动画交替出现的方式，也将得到某种程度的改变，给玩家以崭新的体验。由于加强了环境和玩家(可能也包括NPC)的互动性，使得角色所处的环境不断变动，只有随机应变才是唯一生存之道。游戏的进行方式由此也变得更为丰富而充满紧迫感，为早已习惯将AI敌兵玩弄于股掌之上的玩家应该带来更刺激的挑战。这番话听起来十分吸引人，但TGS的宣传片里却没有任何能够体现出新系统特色的片段，实在令人遗憾。稍微可以想象一下的就只有那个和《MGA2》专用外设同名的Solid Eye system。在演示中有Snake通过Solid Eye眼罩了解敌军动态的小片段，这东东不但能识别单一敌兵身份(找狗牌是不是比较容易)，甚至还能显示武器残弹量，实在是强！此外，MK2那个可折叠的显示屏也是怎么看怎么像PSP的屏幕，结合以上两条，《MGS4》和PSP的连动有了丰富的可能性。

至于剧情，急于了解新作剧情的玩家大概会对这次的宣传片感到失望。小岛这家伙实在吝啬



■这就是通过 Solid Eye 来观察敌兵的武器装备情况。

得可以，居然没有透露可供推测的任何剧情线索，惟一段对话内容也很平淡，信息含量极低。片子仅仅展示了游戏的其中一个场景，再加上简简单单的一句「Big Shell 事件后X年……」(难道X是罗马数字10?)，要从这上面来猜测新作剧情，而且还得猜中鬼才小岛的念头，显然是不可能完成的任务。惟一有点安慰的是，TGS上总算确定了本作的副标题「Guns of Patriots」。从字面上看，这个「Guns」大概可以理解为以枪炮这一代表性武器所指代的爱国者赖以维护权威的武力(或其他强制手段)；也许就是游戏里横冲

直撞的量产型MG，也许是那些为爱国者所利用、所驱使的人们，就如同当年《MGS2》里对Solidus之战时CODEC里说的一样：「在我们眼中，你(指雷电)和Rex、Ray一样，都只是一件武器而已。」不管怎样，既然这次出动到了「Guns」，多半意味着在历代作品中深藏幕后操纵一切、杀人不见血的爱国者，终于也要出头露面、舞刀弄枪了。也许在这个Solid Snake三部曲的结尾，我们将能看到爱国者的真面目也说不定。正如Otacon所说：等是值得的！

MGS 相关背景资料

一 量产型 Metal Gear G「古斯塔夫」

(引自MG2SS官方说明书，翻译：谍海游龙 www.mgen.com/bbs 战友 breadabo)

这种武器最终「被否决」因而失去了在《Metal Gear2 Solid Snake》中登场机会(它会出现于Zanzibar大楼一楼的工厂中)。

「古斯塔夫」(Gustav)是一种被开发来在局

部战斗中充当重型步行战车的量产型Metal Gear。核武器组件被拆除，重点放在轻型化和移动能力上。传感器被改良以适应在局部区域(坦克不能到达的地方)随同步兵作战。每个步兵连配发

一台，它的主要任务是担任部队的感觉器官，支援和掩护士兵。通常那些驾驶着Gustav的都是通讯兵、情报处理人员和指挥官，也就是在作战部队中被当作「第二阶层」的人。

与从头到脚全身披挂的Metal Gear D相反，这种迷你型的Metal Gear被称作「步行

管制塔」，因为它处理接收到的各种情报和战斗形势，然后把分析结果实时的传送给小组里的每一个士兵。而且，它还通过它的传感器使所有士兵能够观察不止一个目标。

因为它的外形，它在士兵们中间被称作「鸵鸟」。

尽管它只是一种辅助作战武器，但是它装备的武器仍然可以对抗轻型装甲车辆。你可以在按需要在它的可选挂架上挂装备武器。通过明智的装备，它可以作为坦克这类主力作战机器的经济的替代品。

规格

尺寸(L×H×W): 3.85×3.10×2.07(m)

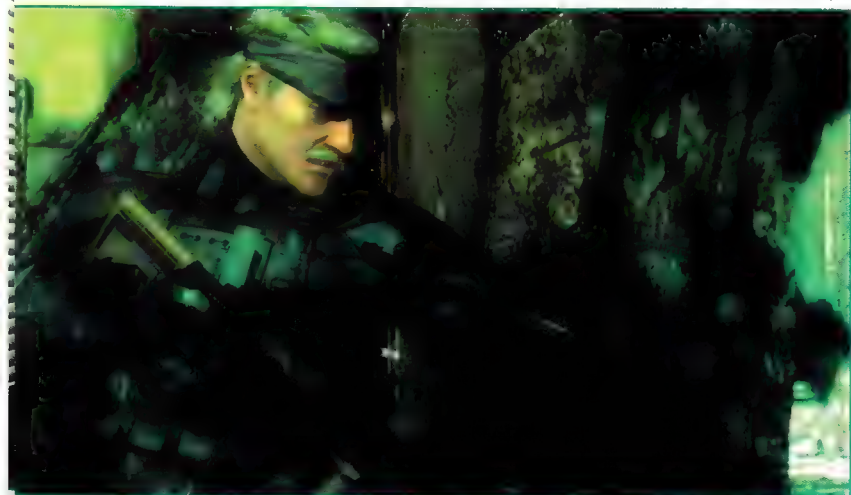
乘员: 1人

总重: 18吨

最大速度: 50公里/小时

装甲: 乔巴姆复合装甲和钨装甲

装备: 20毫米机炮



二 关于影片中士兵们的装备

(引自谍海游龙 www.mgc.com/bbs 的 DEAD-CELL 战友的专业分析)

这支枪其实是 M4「RIS-15 MARINE」,并不是任何 CQB 型的东西, M 系列的 CQB 枪管的短是显而易见的。如何判断它是海军枪支呢? 最简单的就是看它的后折托: 典型的海军版 6 节伸缩托。海军三角托已成过去, 自这两次在中东的战争后, 现在所有特种部队属、MARINE 属的特战、机动、机械化、装甲等部队的步兵部队都以改用那个 6 节伸缩托, 而陆军的只有 4 节, 其实两者在外型上基本相同(可参考英文版本的《2005 年美国海军陆战队采购及装备年鉴》或台湾省出版的《COVER 军物志别册》)。

这支枪也没有前准星, 细看就发现, 之所以没有了机械瞄具, 其原因在于它使用了电子光学瞄具——电子红点镜, 在通电的情况下, 这款红点镜

的中央会有一个红色的光点, 在反方向是看不见的。另外, 在枪的护木位置换上的是「ARMS. SIR 鱼骨」, 这种鱼骨在于提高了鱼骨挂具的一体化效应, 同时针对「归零射线」问题提升了瞄具装备位置的高度。

之所以说 Snake 遭遇的是海军陆战队部队或特种部队, 那是因为影片中出现的军队配备的战术背心是 U.S.-0506 型战术背心, 这款背心在前结合下端有一个紧急安全拉锁, 是防止入水后背心增加负重自救用的, 美国现时的陆军部队配备的是 0507 型, 这个型号在附加甲板的空袋子数量上要比 0506 型要多一个, 而且防护面积明显更大, 防护填料满载的时候更重。



三 「斯特莱克」轮式装甲车

即 LAV 系列轻型装甲车。「斯特莱克」是美国陆军自 20 世纪 80 年代开始使用「布雷德利」战车系统以来装备和采购数量最大的一种装甲车辆, 其早期车型 LAV 轻型装甲车早在 1984 年 2 月就已开始装备美国海军陆战队, 作为第三代车型的 LAV III 轻型装甲车是 20 世纪 90 年代末投入使用的车辆, 也是美陆军新概念部队的载体。

「斯特莱克」轮式装甲车的尺寸 (L × W × H) 为 6.985 × 2.72 × 2.64 (M), 最大重量 17.2 吨, 装置最大功率达 257 千瓦的卡特皮勒柴油机, 采用 8 × 8 驱动形式, 但也可选择 4 轮驱动; 机动性强, 越野行驶能力强, 公路最大速度 100 公里/小时, 最大行程 500 公里, 能越 2 米宽壕, 爬 31 度坡。除载乘 2 名乘员外, 还能载运一个 9 人步兵班。

它的主要武器为 M2 式 12.7 毫米机枪, 或 MK19 型 40 毫米自动榴弹发射器, 或 25 毫米炮。在它的各种变形车中, 自行迫击炮承担火力支援任务。反坦克导弹发射车装备发射后不管式导弹, 具有较强的反坦克能力。机动火炮系统采用

M68A1 式 105 毫米火炮, 用以消灭掩体和其他硬目标。使快速战斗旅具备相当强的火力打击能力。车体用高硬度装甲钢制造, 全焊接装甲结构, 内有凯夫拉防剥落衬层, 并可披挂被动附加装甲。它具有全方位抵御 14.5 毫米机枪弹的防护力, 披挂附加轻质陶瓷复合装甲后, 能防 RPG-7 型反装甲火箭弹攻击, 车顶可防 152 毫米炮弹破片的袭击。车体底部和载员坐椅采取了有效防反坦克地雷伤害的措施。

「斯特莱克」轮式装甲车采用了以网络化为核心的信息技术, 装置了成套车际信息系统和 GPS 全球定位系统, 具有 C4ISR 支持能力, 可满足高技术战争反恐作战及维和行动的需要。

「斯特莱克」车族共包含 10 种车型: 人员运输车、机动火炮系统、反坦克导弹发射车、侦察车、火力支援车、工程班组车、迫击炮运载车、指挥车、医疗救护车和三防侦察车。每个快速战斗旅部装备这个由 10 种变型车辆构成的装甲车车族, 可用于完成机动、进攻、防御和支援等多种战斗任务。



BE THE ONE

Experience the Matrix through the eyes of the One and decide your own path. Assume the role of Neo and relive your favorite scenes and battles from the blockbuster movie trilogy.

• Over 600 martial-arts-style fighting moves • Battle hundreds of Agent Smiths • Over 15 major characters from all 3 movies as well as brand new ones • Never-before-seen training levels prepare you for the most memorable battles • Film footage recut by the Wachowskis shapes the storyline • Play an all new ending written and directed by the Wachowskis



PlayStation 2



广告欣赏

《身临矩阵》遭遇全球性的大恶评，但这并挡不住尼奥的光芒。看到这幅广告，你绝对会被尼奥的这个著名的动作吸引住目光——再定睛一看，居然不是电影剧照而是电脑CG画面——的确够震撼。左页的“BE THE ONE”（成为救世主）很准确地描述了这款游戏的目的——成为尼奥，亲自扮演尼奥完成电影三部曲的全部内容。从左页下方的几张游戏截图来看，游戏画面还真是了得，希望此作真的不要再令全球的《黑客帝国》FANS们失望了。

THE MATRIX PATH OF NEO™

11.08.05

www.thematrixpathofneo.com



TM & © Warner Bros. Entertainment, Inc.
WBIE LOGO, TM & © Warner Bros. Entertainment, Inc.
(s05)



Award for
Technological Excellence

ATARI



评论总动员

CROSS REVIEW

杀戳无度的
的游戏世界中，
清爽简约的
100 安详地
伫立在那里。





没有典型动作游戏中血肉横飞的刺激，没有策略游戏中绞尽脑汁的计算，Ico牵着Yorda柔软的小手走过被风和阳光轻吻着的城堡。Ico听不懂Yorda的语言，也无需什么语言，只需要用心去感受。游戏的最后，一曲《You were there》仿佛从天际传来，让人恨恨地抱怨这么优秀的游戏为什么要结束。

旺达与巨像

旺达与巨像®

在 PS2 初期大家追求的恐怕是华丽的画面表现与激烈的动作,《ICO》这样口味清淡的游戏销量自然不值一提。不过,真正的钻石即使暂时混在尘土之中,也总会有机会耀射出明亮却夺目的光芒!

《ICO》无疑是 PS2 上最优秀而在当时也不为人所知的游戏之一。GAMESPY 的编辑的评论中,蜘蛛几乎能触摸到他们为这样的游戏被大家忽视所产生的遗憾。何为简单,何为纯粹,《ICO》为之定下了一个很高的标准。故事娓娓道来,世界观诚挚恳切,这方面《ICO》至今未逢对手。毋庸置疑,成功地把握这种微妙的感觉是游戏设计上了不起的成就。游戏中沁满柔情的光线宛若梦幻,声音设计中恰到好处

来自世界各大专业游戏媒体针对一款游戏的交叉评论,对游戏的各项特性进行单独详细评述。

好处的运用了沉寂,浸在这种寂静中是多么幸福啊。手柄的振动经常让我错觉正在握着 Yorda 柔软的小手。这些成功的设计足以让 Ico 高高在上,傲视其他的“互动式游戏”。玩家需要把自己投入进去,变成游戏的一部分,随着游戏的制作人的美丽的梦想一起去创造、完成这件艺术品。有时,我也会和别人争论游戏的艺术价值。我一直坚信,游戏可以成为艺术,感谢《ICO》的出现,我有了强力的论据。

越来越多的 PS2 玩家回过头,发现自己“游戏创意太少”的感慨在玩过《ICO》后无影无踪,GAMESPY 更是将《ICO》列为历史上最被低估的

游戏榜首。SONY 当然不能对此无动于衷,上田文人的制作组终于获得了制作续集的机会——我们能见到《旺达与巨像》的诞生,真是一件幸运的事情。

尽管对于这种前作被低估的游戏,续作极有可能被高估以补偿大家错失前作的遗憾,然而,蜘蛛欣喜地发现,《旺达与巨像》不在被高估之列,再一次将久违的清爽带给了各位玩家。

《旺达与巨像》可以成为前作的传人和对手么?且听这些玩过无数游戏的评论员们是怎么说的。

根据 32 个海外媒体的评论,本作的平均得分是百分制的 91.8 分,这个分数略略超过《潜龙谍影 3》的 91.5 分。

旺达与巨像 表现与世界观

游戏几乎没有什么对白的剧情多少有些奇特。玩家需要扮演一个年少的英雄,打败 16 个巨大的石像之后方可获得它们的苏生之力并挽救回自己逝去的爱情。

IGamePro Bones

在与巨像的战斗中,视角表现完美。OK,其实不是这样。游戏的视角设定几乎总是让你明白你要去哪里,并且用高光指明要去的地方。不过有时候巨像的肢体会挡住你的视线。

16 个巨像听上去不是很多的样子。但是游戏给我们带来的紧张感和充实的体验在其他游戏里恐怕是很难找到。《ICO》的玩家一定会点头赞许这种设定,回想起那不长的流程中游戏给我们带来了多少感动与心悸。

Yahoo! Mike Smith

角色的动作也是顶尖水准。当你骑上马时,嗯,感觉就真的像骑在马上!游戏的感觉非常流畅,场景之间的切换没有任何停顿,不需要在读盘上浪费时间。

这些史诗般的战斗也会让我置于道德上的矛盾之中。除了少数巨像,大部分都不会对你进行主动的攻击。一看见你就上来砍杀的只是少数,绝大多数看见你的时候只是充满了好奇,或者是对你漠不关心。每当巨像轰然倒下四分五裂,同情之心都会油然而生,觉得他们只是自己自私使命的牺牲品。尽管游戏的最后也没有什么跌宕起伏的剧情,可结局时我总是要想这个冒险中谁才是真正的坏人。

IGameSpot Brad Shoemaker

就凭着这些独特的气质,《旺达与巨像》就可以在游戏史上留下自己的一笔。从来没有哪一个游戏通过如此之少的内容传达出如此之多的内涵。再没有什么游戏能下这样的赌注:把全部的焦点和设计精力都投放在与 16 个巨像的战斗和之间的



旅程之中，其他的一切都可以一笔带过。

尽管游戏的设定和它的声音一样简约，本作仍是那种不可错过的游戏！《旺达与巨像》实际上重新为业界定义了“电影化”的概念，尤其是此时玩家还可以将游戏完全掌控在自己的手中。

游戏的开始你在一个游戏世界之外的一个大陆上漫游，后来来到了本作中的主要舞台——一片荒弃的大陆中央的一个城堡中，把自己恋人的尸体放在中央的祭台上。遥远的声音传来，告诉你这是一块被诅咒的地方，任何进来的活物都要死。但是，这块陆地上也有神秘的力量隐藏于其中，你可以找到这些力量，让恋人起死回生！

IGN Chris Roper

可能是本年度画面最让人恋恋不舍、最具创意的PS2游戏。视角和操控上的一些问题遗憾地使游戏与完美之间产生了一丝距离。

GameSpy Sterling McGarvey

游戏系统 旺达与巨像

尽管本作素质毋庸置疑，但仍可能不是每个人都喜欢。游戏不算剧烈的节奏和复杂的Boss战——某些想要靠不动脑筋的杀戮快速解决对手的玩家可能要失望了。即便如此，《旺达与巨像》依旧保持了令人惊讶的娱乐要素，每一个玩家的收藏里都不应该缺少这一款非典型动作游戏。

游戏的操控依旧简洁而精确，可惜视角有时感觉要往死角里藏。总之，游戏高品质的操控、系统和杰出的画面表现相得益彰，这个注定要被我们珍藏在记忆中的游戏将得到应有的喝采和玩家的拥戴。

GamePro Bones

《旺达与巨像》从本质上来说是一个动作冒险游戏。你有一把剑和一张弓，如果你被击中，体力槽会缩减；如果你跳到马上，移动速度会很快；界面上惟一显示的东西是你的耐力槽——不是条形而是圆环，一使用就会减少，当休息的时候则会快速恢复。

玩家骑着马到处转悠找下一个巨像的时候会发现身处不毛之地。游戏似乎觉得没有必要在路上扔几个偶然出现的怪兽或者其他什么敌人，就算偶尔出现几只虫子与小鸟也没有危险，你所要做的就是与巨像战斗。这样的设定会使整个游戏沉闷乏味么？恰恰相反，这种设定使游戏的风格特立独行。当游戏进行过一段时间，你总是会觉得心神不安，甚至是看到你自己的马向你奔来的时候也不例外。

如果作为敌人的巨像设定千篇一律的话，整个游戏就不值一提了。你的对手有两条腿的，还有四条腿的；有天上飞的，还有水里游的；有喷毒气的，还有挥舞大棒的、放电攻击的——想象一下一个400英尺高、身着黑色巨甲的口袋妖怪吧……巨像的死穴都会发出一闪一闪的光芒，到达攻击

画面 旺达与巨像

CROSS REVIEW

说到画面，本作的图像绝对震撼，仅仅由于PS2的机能所限有一点点斑驳杂色。广大的华美场景与魅力十足的美工设计搭建起了一个宛若梦幻的童话世界，玩家尽可畅游其中。虽然游戏保留了《ICO》沉默的叙事风格，漂亮的画面不仅彻底弥补了对话的缺乏，更是形成了自己独特新颖的剧情交代方式。

GamePro Bones

游戏的场景很大，地貌变化多样，从草原到山川、暗林、秘湖不一而足。尽管游戏的主角、马匹和巨大的场景非常的漂亮，然而游戏画面上真正的强项在于巨像！尽管巨像各个身材宏伟，然而细节却一点都不含糊，从近处观察不仅不会觉得粗糙，各种细致的设定反而让巨像个个栩栩如生。它们的动作华丽流畅，你甚至可以感觉到他们肢体的重量感和重击那骇人的力量。

Yahoo! Mike Smith

无论以什么标准来衡量这个游戏的画面，旺达与巨像都是无可挑剔的。从ICO过来的老玩家都会记得前作的画面从技术上来说不是最牛的，富有艺术感的美工和画面设计才是它的独门秘技！这一特点在本作中也得到了很好的继承。本作不光是在画面上与《ICO》如出一辙——场景、角色的设计，软焦点的应用、淡雅素丽的色彩都不会让人弄错它的血统，清爽的风格总是能将愉悦的感觉带给诸位。在这个广大的世界中探寻大漠、草原、森林与地下洞窟时，总有一些场景美得让你屏住呼吸。

GameSpot Brad Shoemaker

就像《ICO》一样，本作一眼就可以看出画风一脉相承，不过细微之处的刻画更加用心。《ICO》本来是从PS转到PS2上来的，如果你再拿以PS2为原初设计的本作和《ICO》对比一下，这一点就看得更加明显了。尽管游戏还可以更流畅一些，但是帧速非常地稳定——考虑到巨大场景之间的切换，做到这一点非常不易。画面上粗看本作仍是PS2上的水准，但如果凑近了观察场景的设计、粒子效果的演示和流畅的动作和皮毛的表现，你会为本作的技术而惊叹不已。

1up James Mielke

尽管我们总是说游戏好玩与否并不取决于画面是否华丽，但是《旺达与巨像》告诉我们这句话只对了一半。从画面上来说，本作绝对堪称杰作。它的帧速不是最快的——当然其实这对游戏的体验也没有什么影响——在画面上的花样也比不上PS2上其他一些以华丽画面为卖点的作品，可是人家的艺术指导水准真的找不出几个对手。

无论是宏大的规模、精美的设计，巨像看起来都极有魄力。人形、动物形、机械形等等各具特色，在巨大的身体表面敷满了毛发，这种很难做好的毛发效果直追Xbox画面的顶尖水准。这些巨像的一举手一抬足都颇具气势，完美地表现出了巨像的体积感和重量感。

密林和瀑布之类所有的场景都自然而然地结合在一起，地貌之间的接合毫无唐突之处，你甚至感觉不到明显的切换。这一切都暗示了这片荒凉的土地上曾经生机勃勃，只是后来才变成了现在的样子。

IGN Chris Roper

位置可要动一番脑筋, 而且每一个巨像的打法都不雷同。举个例子: 有一个四只脚犹如一样的巨像, 你一定要在它向你攻击的时候拿弓箭猛射其中的一只脚, 这时巨像就会因为痛楚而举步蹒跚, 你的机会就来了! 趁它不能行动的时候快速跃上它那只受伤脚, 再抓住它的皮毛。接下来你要在它不断颤动的间隙攀爬过这只巨像以免被抖下来, 一直到它的头顶, 那时它的死穴就在你面前任你宰割了。

这只是你要对付的一个巨像而已。找到对付他们的方法更像是解谜而不是动作冒险游戏, 每一个巨像都不相同。有的需要靠近观察才能找到通向胜利的路, 有的需要利用周围的环境才能对付巨像, 有的战斗则全靠勇气和信念才能到达胜利的彼岸。

每当抓住巨像悬在它身上的时候, 耐力槽就会下降。你一定要仔细计划好进攻的路线: 或者是找到不会受到攻击的地方休息来回复体力槽, 或者干脆是快速直扑顶端, 这样就能解决耐力槽的问题。一旦到达死穴, 你还要仔细计算攻击的时间, 既能够发挥出攻击的威力, 也不会被巨像打回地面。

■ Yahoo! Mike Smith

本作更像是一个解谜游戏而不是动作类游戏。因为击败每一个巨像的过程都要充分调动你的脑细胞。

游戏真正的挑战在于如何击败巨像, 因为没有哪两个的巨像的打法是一样的。玩家只有创造性地利用环境与武器才能到达巨像的致命点。在对付巨像的不同场合, 你的剑和弓都会发挥重要的作用, 但是你对付巨像最重要的武器是你的智慧。

简单地说, 与巨像的战斗激动人心。你最小的对手只有一栋小楼那么大, 而最大的堪比摩天大

楼, 震天撼地的每一步跨度足有百米。巨像时而飞上九天, 时而落入深渊。有的疾如飓风, 有的慢似鬼魅。游戏中的每一个对手都充分展现了游戏制作者独特而富有深度的设计。

巨像之间惟一的共同点是它们死穴的位置——总是在它们的头顶, 你非要爬上这些庞然大物才行。我们可以理解, 没有哪一个巨像会在你把剑插进它们最敏感的部位时无动于衷。它们会舞动大棒, 猛冲猛撞想要置你于死地。你的大部分时间和精力要花在如何使自己不从巨像的身上掉下来。游戏中有一个抓紧的系统, 只要按住 R1 就会抓住可以抓住的表面, 比如巨像的皮毛或者重甲。不过, 即使你从百米高空被甩下来, 也只会损失一点点体力, 然后继续重新开始攀爬。

■ GameSpot Brad Shoemaker

手中的剑会指示出巨像的位置, 杀掉他们就可以了——游戏的任务听起来很简单呢。没错, 但是如果你被游戏简单的表面误导了, 实际上游戏的核心内容颇为复杂。

尽管找到这些怪兽并杀死他们听起来极为简单, 可是游戏中的谜题也会让你动一番脑筋。在广大的地域内搜寻巨像就会耗去你的不少时间, 有的战斗更是会长达 45 分钟。也许玩家在《MGS3》中对 The End 一战之后就再也没有玩过这么长时间的 Boss 战了。

游戏一开始非常容易, 但是战斗的复杂性会越来越高。就算你能杀死巨像, 找到下一个目标也没有那么简单。有时, 甚至会到一个没有阳光的地方去, 也不知道下一步该怎么走! 偶尔会有一点乏味的感觉, 但是绕圈子的无聊与沉闷会被击倒巨像的巨大成就感冲击得无影无踪。

■ GameSpy Sterling McGarvey

音乐与音效

静谧的声音设定和画面中时不时出现的一些提示更加加深了这种孤寂的感觉, 在战斗之间明快的场景与战斗时强大敌人产生压抑感之间形成了鲜明的对比。游戏有意营造的沧桑感正是引人入胜之处。

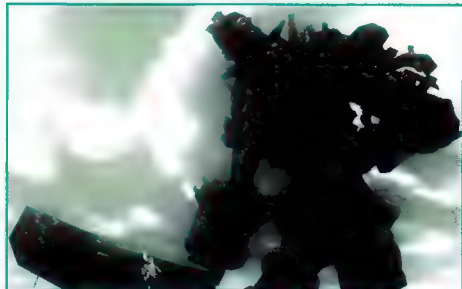
■ Yahoo! Mike Smith

尽管本作在画面上的风格与《ICO》非常类似, 但是在音乐上更有管弦乐的风格。在战斗间隙里探寻世界时只有沙沙的风声和潺潺的流水, 可是一旦与巨像遭遇, 你会马上听到音乐的风格为之一变。巨像或者对你不闻不问, 或者上来就杀气腾腾, 这时的音乐也会大不一样。你惹毛那些巨像的时候的音乐完美体现了紧张和兴奋的感觉。值得注意的是游戏中有时还会出现一些架空世界的幻想语言, 这无疑有助于异世界氛围的营造, 与游戏中其他异世界相关的设定很好的融合在一起。

■ GameSpot Brad Shoemaker

游戏并不经常滥用管弦乐风格的配乐, 但是每当音乐浮现在耳边的时候, 一般是你遇到了什么情况。这种古典风格的配乐为游戏增添了圣雅的感觉, 如此水准的音乐太少了。

■ 1up James Mielke



《旺达与巨像》跨越了动作、奇幻、冒险和解谜等游戏类型的界限，成功地创造出了丰富而充满娱乐性的游戏世界。凭借独一无二的游戏体验加上极富艺术水准和灵感的画面，本作为站在了当前动作冒险游戏的最高点，更是远远超越了业界对创新的期待。

最幸运的是，本作没有像其他很多力图创新的游戏一样因为新要素而导致游戏晦涩难玩，继而遭受商业上的失败。给你自己做件好事吧——不管你是什么玩家，至少要试试这款游戏。

图像 4.0/5
音乐与音效 5.0/5
操控 4.0/4

GamePro Bones



概括一下《旺达与巨像》并不困难：在一个广阔荒凉的世界里探险，寻找16个巨大的石像，从它们身上获得苏生之力，复活自己的女朋友。你惟一的导引就是那寺庙里虚无缥缈的声音，你惟一的同伴就是那匹马。如果这些东西听上去没有多少噱头，你玩的时候一定会大吃一惊，因为本年度最有创新精神的游戏的菜单里正是这些东西。

Yahool Mike Smith

优点：无与伦比的动作游戏，震撼的画面表现和艺术设计；引人入胜的异世界设定；庞大的巨像个性十足。缺点：一些技术上的问题使画面有了少许瑕疵；游戏的流程不够长；操控略显笨拙。

如果你有一点点耐心尝试一下这个概念新颖的冒险游戏，会发现本作将带给你独特的感觉。

GameSpot Brad Shoemaker

《旺达与巨像》是那种出于种种原因很难评论的游戏。首先，我不愿意因为评论而透露游戏中的某些惊喜而破坏玩家的乐趣，我在评论中会尽量避免透漏这些东西。第二，想要向诸位解释为什么本作如此奇妙迷人与想要向别人解释为什么毕加索、巴赫与贝多芬的作品就是经典有点相像：你可以尽力去解释，但是你所举的每一个例子都需要听众亲身体会才能完全理解，如果想要真正欣赏，就更要自己亲身听闻。

本作不仅是那种必买必玩的作品，而且是当前你能找到的最重要游戏之一。它完全可以说是一件艺术品，我们只见过极少的其他作品可以与之相提并论，与之风格最为相近的当然要算其精神上的前作《ICO》。

本作属于那种无论哪种玩家都能从中找到乐趣的游戏，这种游戏可不是太多——尽管最终它不会成为心中的最爱。它在动作方面和《战神》之类的动作游戏迥异其趣，但是在画面表现和艺术设计上颇有异曲同工之妙。它远远比《GTA》之类的游戏更能感动玩家的内心深处。

真的，如果你追根问底，这个游戏不过是爬上一个个巨型的活动物体，对着它的死穴猛刺，直到它彻底完蛋而已。但如果你后撤一步，将游戏视为一个整体，实际上它在任何一方面都有精彩的表现。

《旺达与巨像》理所当然地成为了我在PS2上最为欣赏的游戏之一。而且在所有主机的游戏中它也位居前列。它在艺术指导上取得了不折不扣的成就。从与巨像的战斗到对世界的探索，甚至只是站在那里呼吸着身边的风景，游戏都带给我们迷人的体验，玩家不可不买一份作为收藏。

表现 9.5 从电影般的镜头应用和忧郁别致的叙事方式，一切都几乎找不到缺陷。只是视角问题让游戏与完美擦肩而过。

图像 9.0 帧速不是最快的，画面也不是最奢华的，可是艺术感很强，动作也极为自然流畅。

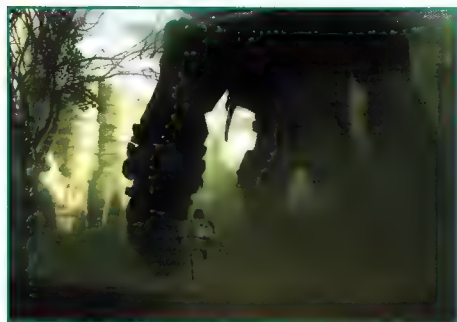
音效 10 音效出现的地方不是很多，但是表现力完美。我们的评价是：没有对手。

游戏性 10 很久以来我们都没有看到如此具有原创性的游戏。更何况是PS2上最好的游戏。本作融入了解谜、冒险和动作方面的要素，能玩到这个游戏是玩家的福分。

耐玩度 9.0 重玩一遍的感觉非常不错，就好像是重温一部伟大的电影。而且，在通关一遍之后还有很多事情可以做，还有很多地方可以探索。

总评 9.7分

IGN Chris Roper



可能是本年度画面最让人恋恋不舍、最具创意的PS2游戏。视角和操控上的一些问题遗憾地使游戏与完美之间产生了一丝距离。

抛开感情的因素和编辑的身分，我仍然可以很有把握的说，玩家能在模仿与重复的洪流泛滥的当今游戏之中拥有此作真是一件幸运的事情。万一接触到这款游戏的玩家比《ICO》还少，我只能说这是滑天下之大稽。也许有人会抱怨游戏的世界观对应的年龄段稍微低了一点，但是这点不会妨碍大家体验一下本作。每一个拥有PS2的玩家都应玩玩《旺达与巨像》。索尼在年内再推出比这更好的第一方厂商作品的可能性微乎其微。

GameSpy Sterling McGarvey





世界で いちばん美しい。



XBOX 360™

Xbox 360 専用ソフト

対戦格闘ゲーム

DEAD OR ALIVE® 4

12月10日 発売 予定
希望小売価格: 7,800円
(税込価格: 8,190円)

Xbox Live対応 HDTV対応(D3・D4対応) ワイドテレビ対応
Dolby Digital 5.1ch対応 ハードディスク対応



广告欣赏

「世界上最美的。」

X360 的首发游戏之一《死或生4》以这样的句子来作为它的广告语，足见开发商 Tecmo 的信心。往年《死或生》新作的广告都会是那种标准的《死或生》美女大幅图片，时间长了难免会让人觉得有些厌烦。但这次“别出心裁”地以游戏的实际画面为题材，的确是让人有眼前一亮的感觉，非常有魄力！新角色「心」使用的招术是八极拳，那么这一招的名字应该叫做“白虎双掌打”了吧。大家注意画面左边被打飞出去的布拉德，他的身上带有模糊的残像效果，这也是《死或生4》新增的一个画面特效，将战斗之中那白热化的感觉很好地表达了出来。

たたかうひとへ。

Team NINJA



特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球

